

MITOS PROPERTI WAKTU BATU
KARYA TEATER GARASI

TESIS

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Guna mencapai derajat sarjana S2
Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni
Minat Studi Pengkajian Seni Rupa



diajukan Oleh:

Damar Tri Afrianto

NIM. 13211113

Kepada

PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA (ISI)
SURAKARTA

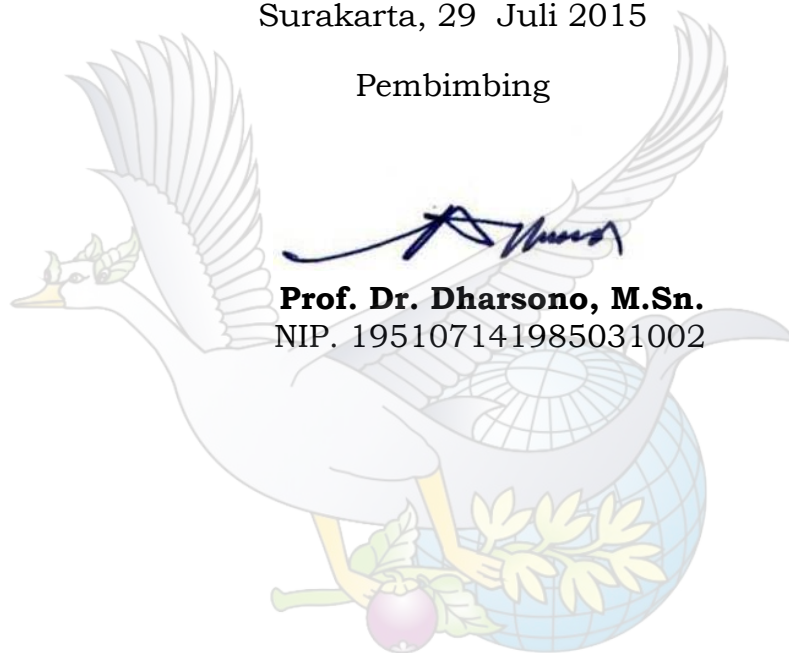
2015

PESERTUJUAN

Disetujui dan disahkan oleh Pembimbing

Surakarta, 29 Juli 2015

Pembimbing



PENGESAHAN
TESIS
MITOS PROPERTI WAKTU BATU KARYA TEATER GARASI

Dipersiapkan dan disusun oleh:


Damar Tri Afrianto
NIM: 13211113

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 4 Agustus 2015
Susunan Dewan Penguji

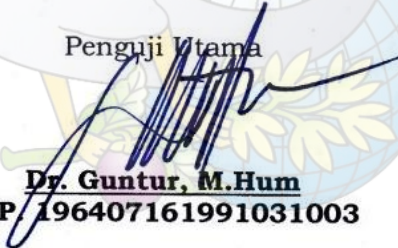
Pembimbing


Prof. Dr. Dharsono, M.Sn.
NIP. 195107141985031002

Ketua Dewan Penguji


Dr. Aton Rustandi Mulyana, M.Sn.
NIP. 197106301998021001

Penguji Utama


Dr. Guntur, M.Hum
NIP. 196407161991031003

Tesis ini telah diterima
Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
Gelar Magister Seni (M.Sn) pada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Surakarta,

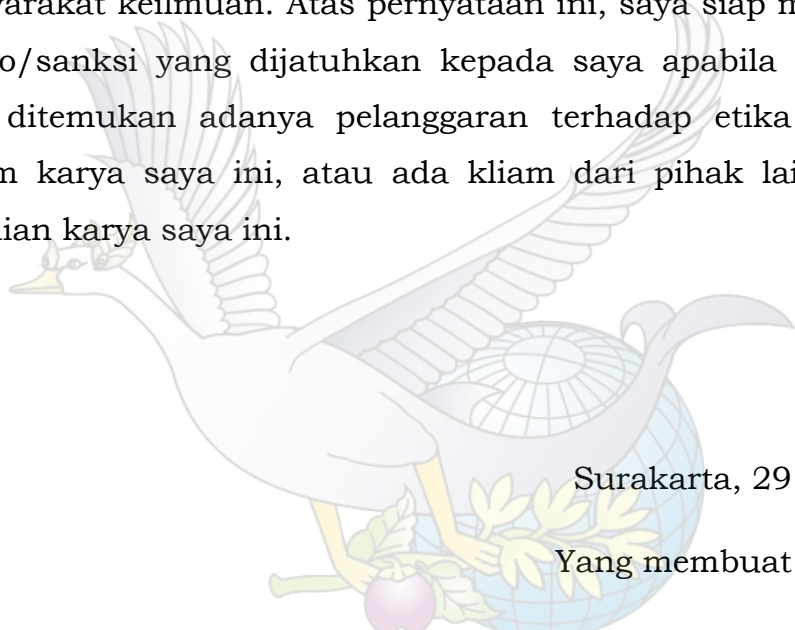
Direktur Pascasarjana



Dr. Aton Rustandi Mulyana, M.Sn.
NIP. 197106301998021001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis dengan Judul MITOS PROPERTI WAKTU BATU KARYA TEATER GARASI ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.



Surakarta, 29 Juni 2015

Yang membuat pernyataan

Damar Tri Afrianto

INTISARI

Tri Afrianto, Damar, 2015. MITOS PROPERTI WAKTU BATU KARYA TEATER GARASI. Tesis. Teater Garasi merupakan salah satu kelompok di Indonesia yang memiliki kesadaran tinggi pada disiplin kesenirupa. Hal ini tampak pada visualitas properti yang hadir dalam lakon “Waktu Batu”. Pada lakon “Waktu Batu” kehadiran properti tidak hanya sekedar dekoratif yang menempel pada dinding-dinding pertunjukan, namun kehadirannya adalah sebuah karya seni rupa yang memiliki simbolitas dan pemaknaan yang berelasi dengan pertunjukan. Penelitian ini merumuskan permasalahan sebagai berikut: (1) Bagaimana latar belakang pengalaman Teater Garasi dalam menciptakan karya properti pada pertunjukan lakon “Waktu Batu”?, (2) Bagaimana landasan penciptaan visualitas properti dalam pertunjukan lakon “Waktu Batu” ? (3) Bagaimana makna properti yang hadir dalam pertunjukan Teater Garasi lakon “Waktu Batu” ?. Penelitian menggunakan metode kualitatif yang berpijak pada paradigma semiotika Roland Barthes, untuk menganalisis tanda-tanda dalam visualitas properti hingga mitos dan ideologi di dalamnya. Hasil penelitian ini menunjukkan sebuah pemahaman yaitu: (1) kesadaran kesenirupa Teater Garasi dimulai dari proses kreatif yang mendasarkan pada konsep laboratorium, selain itu juga kehadiran Jompet Kuswidananto sebagai anggota Teater Garasi yang memiliki latar disiplin seni rupa yang kuat. (2) mitologi: Sudamala, Murwakala, Watugunung dan teks sejarah keruntuhan Majapahit mendapatkan tempat sebagai landasan penciptaan karya-karya properti. Penggalan tentang kelokalan tersebut tidak hanya untuk upaya pelestarian, namun bagaimana relevansinya sesuatu yang sudah lampau (mitos dan sejarah) dengan konteks kehidupan hari ini. Pemahaman lain yang menjadi temuan adalah langkah-langkah dalam menciptakan karya properti telah dirumuskan tahapan sebagai berikut: (a) tahap kerja gali sumber (*source works*) (b) tahap improvisasi, (c) tahap kodifikasi. (3) Pada analisis semiotika Roland Barthes bahwa properti tidak hanya sebagai dekorasi pertunjukan namun membawa sebuah pemaknaan tentang tubuh (simbolisme manusia), ideologi tentang kekuasaan kolonialisme, ideologi tentang patriarki dan feminisme, dan ideologi tentang tradisi versus kontemporer.

Kata Kunci: Properti, Semiotika, Waktu Batu

ABSTRACT

Tri Afrianto, Damar, 2015. Property Mythical “Waktu Batu” of Garasi Theater. Thesis. Garasi Theatre is an Indonesian theater group which has a high awareness of all issues related to fine arts. This is clearly seen through the props used on stage within the theater play “Stone Time”. Inside this play, the presence and usage of theatrical property are not merely as a decorative properties attached to the walls without any further function during the show, but their presence is a fine work of art with a high symbolism and meanings related to the show. This research addresses the next issues about this topic: (1) How was the experience and which was the background of Garasi Theater Company about creating theatrical property for the play “Waktu Batu”?, (2) What is the root of the visualising process on theatrical property creation in the play “Stone Time”? (3) What is the meaning within the theatrical properties inside Theater Garasi Company’s play “Stone Time”?. This research used the qualitative method based on Roland Barthes’ semiotic paradigm to analyze the signs in the visualization of the theatrical properties up to the myth in them. The results indicate the following: (1) The awareness of the importance related to the fine arts in theatrical properties for Garasi Theatre Company are based on the creative process found when the stage is seen as a lab, but it is also a matter of importance the presence of Jompert Kuswidananto as a member of the Garasi Theatre who has a strong fine arts background within his career. (2) mythology: Sudamala, Murwakala, Watugunung and scripts related to the fall of Majapahit Empire have an important place in the creation process of the theatrical property pieces. The usage of local elements is not done just as restoration but also to realize how relevant is something which belongs to the past (myths and history) inside the context of today’s reality. Another element found and studied within this research are the following steps of the theatrical property creation: (a) researching sources phase, (b) improvisation phase, (c) codification phase. (3) Within the semiotic analysis of Roland Barthes it is shown that theatrical property is not just used as stage decoration but it also carries meaning about the human body (symbol of mankind), the power of nationalism, patriarchy, feminism and about traditional trends versus contemporary trends.

Key words: Property, semiotic, Stone Time

KATA PENGANTAR

Penelitian-penelitian seni rupa kiranya harus semakin membuka diri bagi masuknya berbagai pendekatan. Disiplin seni rupa dalam era yang semakin mengglobal telah memberikan sumbangsing besar bagi kehidupan secara luas maupun kehidupan seni pada khususnya. Masuknya berbagai disiplin seni lain (seni pertunjukan) dalam relasinya dengan seni rupa mampu memberikan pewacanaan yang luas bagi perkembangan seni rupa maupun penelitian-penelitian seni rupa. Disiplin teater misalnya, aspek seni rupa di dalamnya semakin menjadi sebuah medan, seni rupa tidak saja membangun latar belakang melalui kehadiran properti untuk aktor yang berlaga, tetapi juga menyetak bersama dengan latar depan dan ikut berbicara melalui visualitas-visualitas materi bahannya.

Pemahaman inilah yang dilakukan Teater Garasi dalam lakon “Waktu Batu”, dalam lakon tersebut seni rupa merupakan mitra dan ajang dialogis yang baik bagi karya pertunjukannya. Melalui penelitian ini, seni rupa melalui visulitas properti coba diberikan tempat dan ruang bagi kerja-kerja penelitian seni rupa. Akhir-akhir ini penelitian seni rupa masih disibukkan dengan penelitian seperti karya lukis, patung, kerajinan, komik, ilustrasi, desain, dan lain-lain dengan segala konteksnya. Padahal, lokus kiprah

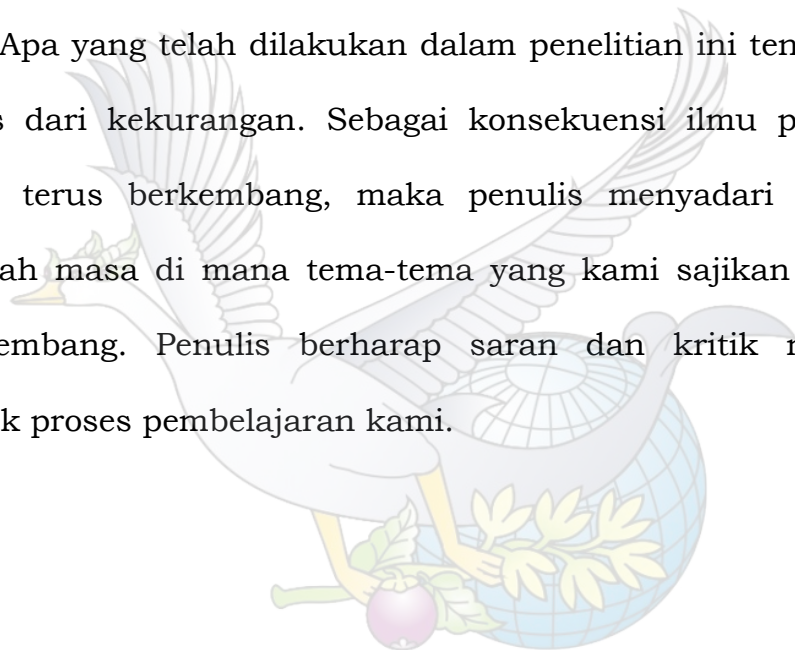
seni rupa juga hadir dalam medan-medan seni pertunjukan dan ini lah yang jarang disentuh bahkan diminati bagi peneliti-peneliti seni rupa.

Tesis yang berjudul **Mitos Properti Waktu Batu Karya Teater Garasi** merupakan sebuah usaha dalam mendialogkan dua disiplin yaitu seni rupa dan seni pertunjukan khususnya teater dalam ranah penelitian. Kesulitan dan segala hambatan tentunya selalu bermunculan pada saat penelitian hingga penulisan, namun atas kerelaan dan bantuan tulus ikhlas dari berbagai pihak maka Tesis ini dapat terselesaikan dengan baik. Melalui tulisan ini penulis mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa pemilik segala keilmuan, kedua orang tua kami dan ucapan terima kasih dan rasa hormat kepada Prof. Dr. Dharsono selaku pembimbing dalam penelitian ini. Rasa terima kasih dan apresiasi setingginya-tingginya kepada keluarga besar Teater Garasi Yogyakarta: Yudi Ahmad Tajudin, Gunawan Maryanto, Jompet Kuswidananto, Ugoran Prassad, Lusi, Galuh dan lain-lain, yang telah memberikan tempat dan ilmu untuk melakukan penelitian.

Ucapan terima kasih juga dihaturkan kepada yang terhormat rektor ISI Surakarta yang juga selaku pembimbing akademik Prof. Dr. Sri Rochana Widyastutieningrum, S. Kar., M.Hum., Direktur Pascasarjana Dr. Aton Rustandi Mulyana, M.Sn, dan Dr. Guntur, M.Hum selaku Penguji utama beserta staf pengajar dan akademik

Program Pascasarjana ISI Surakarta. Keluarga besar pengkajian 2013 ISI Surakarta, terima kasih atas pertemuan dan kekerabatan yang hangat. Terima kasih kepada Direktorat Perguruan Tinggi (DIKTI) yang telah memberikan Beasiswa selama masa studi. Terakhir terima kasih untuk Tiara Pudyadhita atas hari-hari dan kehadirannya.

Apa yang telah dilakukan dalam penelitian ini tentunya tidak lepas dari kekurangan. Sebagai konsekuensi ilmu pengetahuan yang terus berkembang, maka penulis menyadari bahwa ada sebuah masa di mana tema-tema yang kami sajikan akan terus berkembang. Penulis berharap saran dan kritik membangun untuk proses pembelajaran kami.



DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan	iv
Intisari	v
Abstrak	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xv
Daftar Bagan	xix
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian.....	12
D. Manfaat Penelitian	12
E. Tinjauan Pustaka.....	13
F. Landasan Konseptual	18
G. Metode Penelitian.....	38
H. Sistematika Penulisan.....	53

BAB II. LATAR BELAKANG PENGALAMAN TEATER GARASI DALAM MENCIPTAKAN KARYA PROPERTI PERTUNJUKAN LAKON WAKTU BATU

A. Pengantar.....	55
B. Eksistensi Teater Garasi.....	56
1. Berdirinya Teater Garasi.....	56
2. Teater Kampus Menjadi Independen	62
3. Konsep Laboratorium Teater Garasi.....	65
C. Persinggungan Teater Garasi dengan Dunia Rupa	68
1. Faktor Internal	69
2. Faktor Eksternal.....	72
D. Properti sebagai Presentasi Visual dalam pertunjukan Teater Garasi lakon “Waktu Batu”	75
1. Visualitas Properti Periode sebelum Pertunjukan Lakon “Waktu Batu”	76
2. Konsep Properti dalam Pertunjukan Lakon Waktu Batu	80

Bab III. LANDASAN PENCIPTAAN VISUALITAS PROPERTI LAKON “WAKTU BATU” KARYA TEATER GARASI

A. Pengantar.....	91
B. Sinopsis Waktu Batu.....	92
C. Karya Properti Lakon Waktu Batu	95
1. Karya Properti Instalasi Pemerksaan	95
a. Ide Gagasan (<i>Subject Matter</i>)	95
b. Ide Garap (Bentuk)	96
c. Strategi Penciptaan	98
2. Karya Properti Kura-kura Kepala manusia.....	99
a. Ide Gagasan (<i>Subject Matter</i>)	99
b. Ide Garap (Bentuk)	100
c. Strategi Penciptaan	101

3. Karya Properti Kapal dan Dayung Kepala Manusia	102
a. Ide Gagasan (<i>Subject Matter</i>)	102
b. Ide Garap (Bentuk)	103
c. Strategi Penciptaan.....	105
4. Karya Properti Kepala-kepala Manusia.....	106
a. Ide Gagasan (<i>Subject Matter</i>)	106
b. Ide Garap (Bentuk)	107
c. Strategi Penciptaan.....	108
5. Karya Properti Instalasi Neon Box.....	109
a. Ide Gagasan (<i>Subject Matter</i>)	109
b. Ide Garap (Bentuk)	110
c. Strategi Penciptaan.....	111
6. Karya Properti Lokomotif	112
a. Ide Gagasan (<i>Subject Matter</i>)	113
b. Ide Garap (Bentuk)	113
c. Strategi Penciptaan.....	114
7. Karya Properti Sayap Garuda	115
a. Ide Gagasan (<i>Subject Matter</i>)	115
b. Ide Garap (Bentuk)	116
c. Strategi Penciptaan.....	117
8. Karya Properti Patung Manekin Perempuan	118
a. Ide Gagasan (<i>Subject Matter</i>)	118
b. Ide Garap (Bentuk)	119
c. Strategi Penciptaan.....	120
D. Langkah-langkah Penciptaan Properti dalam pertunjukan lakon Waktu Batu	120
1. Kerja gali sumber (<i>Source Works</i>).....	121
2. Improvisasi.....	123
3. Kodifikasi.....	128

Bab IV. MAKNA PROPERTI PADA PERTUNJUKAN LAKON WAKTU BATU

A. Pengantar.....	131
B. Analisis Makna Properti Lakon “Waktu Batu” Terhadap Pertunjukan	133
1. Analisis Properti Instalasi Pemerkosaan pada Fragmen “Terjadinya Kala, Terjadinya Durga	133
2. Analisis Properti Kura-kura Kepala Manusia pada “Fragmen Anaku Dua Puluh Delapan, Dua Puluh Tujuh dengan Suamiku” Bagian I	144
3. Analisis Properti Kapal dan Dayung Kepala Manusia Pada Fragmen “Perang Kematian Dan Mendaratnya Kapal-Kapal”	153
4. Analisis Properti Kepala-kepala manusia pada Fragmen “Mengamuk di Jalan-Jalan dan “Amnesia- Amnesia”	166
5. Analisis Properti Instalasi Neon Box pada Fragmen “Di Ruang Tunggu Sinta”	183
6. Analisis Properti Lokomotif pada Fragmen “Kunjungan Terakhir di Wilayah Domestik”	192
7. Analisis Properti Sayap Garudeya pada Fragmen “Menggambar Bulan Menari di Bawah Kaki Ku” dan “Amnesia-Amnesia”	201
8. Analisis Properti Patung Manekin Perempuan “Anaku Dua Puluh Tujuh, Dua Puluh Delapan dengan Suamiku Bagian II”	214

C. Pola Pemaknaan Properti Lakon “Waktu Batu”

1. Pemaknaan Tentang Tubuh227
2. Pemaknaan Tentang Kekuasaan Kolonialisme..... 232
3. Pemaknaan Tentang Patriarki dan Feminisme 234
4. Pemaknaan Tentang Tradisi *Versus* Kontemporer..... 237

BAB V. PENUTUP

A. Simpulan.....	242
B. Saran-saran	250
Daftar Pustaka.....	251
Glosarium.....	256



DAFTAR GAMBAR

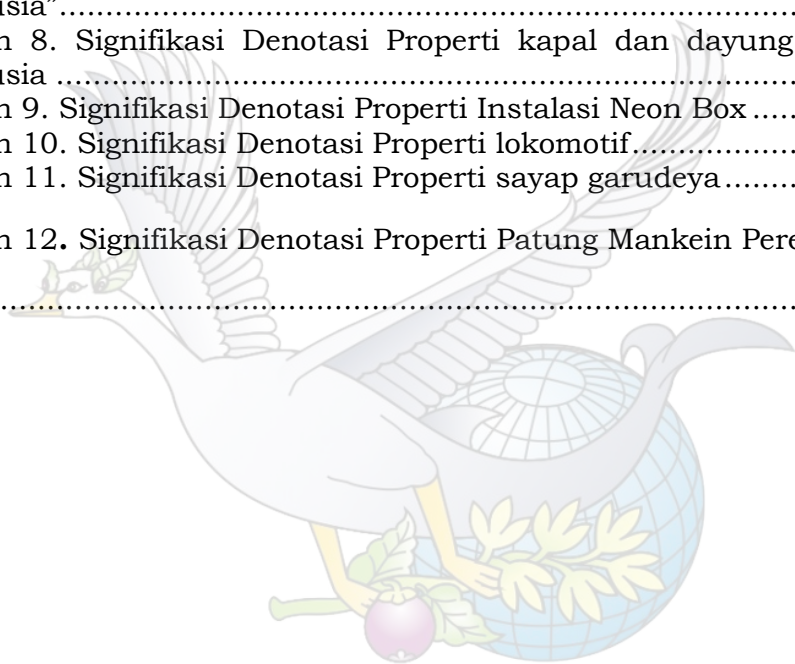
Gambar 1.	Bentuk Visualitas Properti Pertunjukan Teater Garasi Lakon “End Game”	78
Gambar 2.	Bentuk Visualitas Properti Pertunjukan Teater Garasi Lakon “End Game”	79
Gambar 3.	Properti instalasi pemerksaan hadir melintas dibelakang Siwa dan Uma	83
Gambar 4.	Visualitas Properti dalam Pertunjukan Teater Garasi	85
Gambar 5.	Karya Properti Instalasi Pemerksaan	95
Gambar 6.	Karya Properti Kura-kura Kepala Manusia	99
Gambar 7.	Karya Properti Kapal dan Dayung kepala Manusia	102
Gambar 8.	Detail Karya Properti Kapal dan Dayung kepala Manusia Bergaya Punk	104
Gambar 9.	Karya Properti Kepala-kepala Manusia	106
Gambar 10.	Karya Properti Instalasi Neon Box	109
Gambar 11.	Karya Properti Lokomotif	112
Gambar 12.	Karya properti Sayap Garuda	115
Gambar 13.	Karya properti Patung Manekin Perempuan	118
Gambar 14.	Sketsa Kura-kura dan kapal pada tahap improvisasi....	124
Gambar 15.	Sketsa Kapal-kapal pada tahap improvisasi.	125
Gambar 16.	Sketsa properti dalam panggung tahap improvisasi.	127
Gambar 17.	Bentuk-bentuk properti hasil dari tahap kodifikasi	129
Gambar 18.	Suasana dalam Fragmen “Terjadinya Kala. Terjadinya Durga	134
Gambar 19.	Detail komposisi properti “instalasi pemerksaan.	136
Gambar 20.	Properti “instalasi pemerksaan” melintas di belakang tokoh Siwa dan Uma”	141
Gambar 21.	Suasana Fragmen Anaku Dua Puluh Dua Tujuh, Dua Puluh Delapan dengan Suamiku	145
Gambar 22.	Visualitas bentuk properti “kura-kura kepala manusia”	147

Gambar 23.	Visualitas bentuk properti Kapal Dan Dayung Kepala Manusia	153
Gambar 24.	Detail kepala <i>punk</i> pada ujung dayung.....	154
Gambar 25.	Kehadiran properti kapal pada fragmen “perang, kematian dan mendaratnya kapal-kapal pada lakon “Waktu Batu #1”	159
Gambar 26.	Kehadiran properti kapal pada fragmen “perang, kematian dan mendaratnya kapal-kapal pada lakon “Waktu Batu #1”	160
Gambar 27.	Kehadiran properti kapal pada fragmen “perang, kematian dan mendaratnya kapal-kapal” pada lakon “Waktu Batu #2.....	161
Gambar 28.	Properti Dayung Kepala Manusia dibawa oleh ajudan Watugunung	163
Gambar 29.	Properti “Kepala-kepala manusia”	166
Gambar 30.	Adegan yang terintegrasikan properti “kepala-kepala manusia”	169
Gambar 31.	Tokoh kala membawa properti “kepala manusia” hendak memangsa.....	173
Gambar 32.	Tokoh kala menginjak properti “kepala manusia” simbolisme ingin memangsa manusia dalam keadaan disorientasi.	174
Gambar 33.	Properti “kepala manusia hadir di atas tokoh manusia yang terserang Skizofrenia	175
Gambar 34.	Kehadiran properti “kepala-Kepala Manusia dalam fragmen “Perang Kematian dan Medaratnya Kapal-kapal”	178
Gambar 35.	Visualitas properti “instalasi neon box”.	183
Gambar 36.	Detail kontur Peta Indonesia pada dinding belakang neon box.....	185
Gambar 37.	Detail fragmen Sinta dengan Watugunung di dalam properti “Neon Box”. Di di dinding properti “neon box” tampak kontur peta Indonesia.	189
Gambar 38.	Visualitas Bentuk Properti Lokomotif	193
Gambar 39.	Detail Properti Lokomotif Melintas di Depan Para Pemain	195
Gambar 40.	Properti “Lokomotif” Melintas Dalam Fragmen “Kunjungan Terakhir Di Wilayah Domestik”	197

Gambar 41.	Detail Properti “lokomotif melintas di depan para pemain	198
Gambar 42.	Visualitas bentuk Properti “Sayap Garudeya”	201
Gamabr 43.	Visualitas Bentuk Properti “Sayap Garudeya” Dalam Beberapa Adegan.....	203
Gambar 44.	Adegan Sadewa mengenakan properti “sayap Garudeya setelah meruwat Betari Durga. Betari Durga berpelukan dengan Betara Siwa simbol, bahwa Betari Durga telah kembali ke surga. Adegan tersebut pada fragmen “menggambar bulan di menari di bawah kaki ku” dalam pertunjukan lakon “Waktu Batu #2”	208
Gambar 45.	Properti Sayap Garudeya Dikenakan Tokoh Imajinatif Dalam Setting Yang Surealistik	210
Gambar 46.	Detail tokoh imajinatif yang mengenakan properti “sayap garudeya”	211
Gambar 47.	Visualitas Bentuk Properti “Patung Manekin Perempuan”	214
Gambar 48.	Detail Properti “Patung Manekin” Pertama.....	216
Gambar 49.	Detail Properti “Patung Manekin” Kedua	217
Gambar 50.	Adegan Kedatangan Tokoh-Tokoh Perempuan dan Properti Patung Menekin Perempuan ke dalam Ruang Pentas.	222
Gambar 51.	Adegan Rintihan Sinta Yang Diikuti Lalu Lalang Tokoh-Tokoh Perempuan dan Properti “Patung Manekin Perempuan”	223
Gambar 52.	Detail Tokoh-Tokoh Perempuan Dan Properti “Patung Manekin Perempuan”. Mereka Adalah Simbolitas Sebagai Suara-Suara Perjuangan Ibu Watugunung, Sinta.	224
Gambar 53.	Properti-Properti yang Menggunakan Medium Tubuh..	228
Gambar 54.	Properti-Properti yang Menggambarkan Kolonialisme. Kereta dan Kapal Adalah Artefak atau Alat Transporatasi yang diciptakan Penjajah atau Kolonial... ..	233
Gambar 55.	Properti yang Merupakan Simbolitas Patriarki.	235
Gambar 56.	Properti yang Merupakan Simbolitas Feminisme	236

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Peta Pemaknaan Adaptasi Dari Roland Barthes	38
Bagan 2. Model Interaksi Analisis	50
Bagan 3. Model Interpretasi Analisis dengan pendekatan semiotika Roland Barthes	52
Bagan 4. Alur latar belakang Pengalaman Teater Garasi	90
Bagan 5. Signifikasi Denotasi Properti Instalasi Pemerksaan	139
Bagan 6. Signifikasi Denotasi Properti Kura-kura kepala Manusia”..	150
Bagan 7. Signifikasi Denotasi Properti “kapal dan dayung kepala manusia”	157
Bagan 8. Signifikasi Denotasi Properti kapal dan dayung kepala manusia	170
Bagan 9. Signifikasi Denotasi Properti Instalasi Neon Box	187
Bagan 10. Signifikasi Denotasi Properti lokomotif	196
Bagan 11. Signifikasi Denotasi Properti sayap garudeya	206
Bagan 12. Signifikasi Denotasi Properti Patung Mankein Perempuan	220



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seni yang hadir dan tumbuh dalam kehidupan manusia memiliki hubungan kontekstual dengan ruang dan waktu. Kemunculannya terkait dengan persoalan yang terjadi dalam masyarakat. Dengan perspektif ini, seni pada prinsipnya dapat dipandang sebagai refleksi dari realitas yang terdapat di masyarakat, sehingga dapat dipahami bahwa seniman tidak berkarya dalam keadaan kosong. Seperti pendapat Sabana yang menyatakan bahwa sebagai anggota dari sebuah komunitas masyarakat, sebagaimana manusia lain pada umumnya, seniman tidak bisa melepaskan diri dari berbagai pengaruh yang berada di seputar dirinya. Pengaruh-pengaruh tersebut bisa saja dikukuhkan di dalam karya, atau sebaliknya, dikritik, diberi nilai baru, atau bahkan diberontak (Sabana, 2004: 55).

Pada titik ini, seni dipahami bukan sebagai media langsung dari realitas. Seni bukan sekedar imitasi realitas, melainkan sebuah dunia dengan realitas baru hasil interpretasi seniman atas realitas sebenarnya. Kemunculannya bisa merupakan representasi

dan abstraksi dari realitas, dapat pula sebagai “pendobrakan” atas realitas tersebut.

Kompleksitas permasalahan masyarakat di tingkat lokal maupun global, menyebabkan seniman-seniman melakukan berbagai terobosan kreatif untuk memberikan andil dalam menyuarakan sekaligus mengatasi berbagai persoalan tersebut. Medium baru terus dicari dan diperluas. Berbagai pola ucap dicoba untuk diartikulasikan. Dalam konteks ini berkarya seni tidak hanya berkutat pada permasalahan teknik, melainkan bagaimana melakukan eksperimentasi dalam mengolah media untuk menyalurkan gagasan.

Pergeseran paradigma tersebut memungkinkan para seniman rupa mencari berbagai cara dan media untuk merepresentasikan realitas kehidupan. Para perupa dalam mengeksplorasi kreativitas dengan watak kebaruan, besar kemungkinan dimensi kerupaan paling cepat diterima adalah terkait dengan pertunjukan (Toekio, 2003: 5). Persinggungan saat seni rupa dipadukan dengan suatu kepentingan pertunjukan adalah sebuah kiat perupa untuk menguatkan pesan yang diinginkan. Pemahaman tersebut menunjukkan bahwa kedudukan

dimensi rupa dalam pertunjukan merupakan bagian strategis dari sebuah keutuhan pertunjukan.

Berbagai fenomena di atas juga turut mempengaruhi perkembangan teater, khususnya Teater Garasi Yogyakarta. Melalui pertunjukan lakon “Waktu Batu”, Teater Garasi menciptakan sebuah pertunjukan teater yang berbasis pada aspek kerupaan dalam media penyampaian. Teater Garasi Yogyakarta sebagai sebuah kelompok teater yang aktif dan dinamis kerap melakukan eksperimen-eksperimen dalam setiap pertunjukan. Eksperimentasi yang mereka lakukan adalah menggali visual properti sebagai salah satu media untuk menyampaikan gagasan. Eksistensi Teater Garasi muncul di jagat perteateran Indonesia lewat konsep-konsep pertunjukan yang intens di wilayah riset tentang konsep kesenirupaan. Atas latar belakang inilah, Teater Garasi menciptakan pertunjukan lakon “Waktu Batu” dengan menggunakan properti yang dibentuk dari perpaduan berbagai konsep kerupaan. Tentunya properti tersebut membawa gagasan-gagasan tertentu yang mampu mempengaruhi cara pandang orang ketika melihat pertunjukannya. Oleh karena itu, properti-properti tersebut telah membawa kompleksitas ide dan ideologi tertentu mengenai pertunjukan Teater Garasi.

Kesadaran akan dimensi kerupaan yang tinggi dalam pertunjukan lakon “Waktu Batu” tampak pada saat Teater Garasi menciptakan properti dengan menggunakan konsep *genre* kerupaan seperti seni patung, seni instalasi, visual elektronik dan *mix media art* dalam bingkai pertunjukan. Properti tersebut terintegrasi dalam beberapa fragmen pertunjukan dan menjalin interaksi dan interelasi dengan konteks pertunjukan.

Properti dalam konteks metodologi penciptaan Teater Garasi dalam lakon “Waktu Batu”, mengacu pada kebendaan artistik yang hadir dalam panggung sebagai penguat dalam menciptakan nuansa dan situasi teatral. Keberadaan properti dalam pertunjukan teater melekat pada *stage objects* dan para pemain (aktor) dalam merekonstruksi sebuah peristiwa teater (Pavis, 1999: 289).

Aspek properti diciptakan oleh Kelompok Teater Garasi hadir tidak hanya sebagai ornamentik atau sebagai dekorasi semata. Lebih dari itu, properti hadir sebagai simbol-simbol yang mampu menciptakan suasana dramatik lewat keragaman, interpretasi, dan latar (*setting*) yang dibangun di dalamnya. Pemahaman tersebut memperkuat kedudukan kerja seni rupa dalam pertunjukan. Perpaduan beberapa konsep *genre* seni rupa sebagai pembentuk

properti dalam pertunjukan lakon “Waktu Batu” menampilkan ragam media maupun ide, sehingga upaya menghadirkan properti dengan konsep garap multimedia oleh Teater Garasi memudahkan dan menawarkan multi kemungkinan untuk mengangkat idiom tradisi sebagai alternatif tafsir. Pemahaman tersebut juga di paparkan oleh Dharsono (2004: 228), bahwa karya-karya multimedia memberikan pelbagai kemungkinan mengangkat idiom tradisi yang sarat akan ajaran budaya pluralis sebagai satu tawaran alternatif tafsir, yang mampu memberikan berbagai makna universal dari sisi kehidupan.

Konsep pertunjukan “Waktu Batu” adalah berbasis pada tiga anasir tema yaitu waktu, transisi, dan identitas. Tema tersebut digali dengan melakukan pembacaan dan penafsiran terhadap teks mitologi Jawa tentang Sudamala, Murwakala, Watugunung dan sejarah akhir Majapahit. Proyek pertunjukan lakon “Waktu Batu” merupakan program prestisius dan inspiratif dimulai sejak bulan Juni 2001 atas gagasan Yudi Ahmad Tajudin, yang juga sekaligus pendiri Teater Garasi. Yudi selaku sutradara, gelisah tentang seluruh konvensi yang mengepung dunianya, khususnya konsep waktu, transisi, dan identitas dalam tradisi Jawa (Iswantara, 2012: 39). Berdasarkan gagasan tersebut telah lahir

tiga repertoar yang berangkat dari lakon “Waktu Batu” yaitu: 1) “Waktu Batu #1: Kisah-Kisah yang Bertemu di Ruang Tunggu ”; 2) “Waktu Batu #2: Ritus Seratus Kecemasan dan Wajah Siapa yang Terbelah”; dan 3) “Waktu Batu #3, Deus ex Machina dan Perasaan-Perasaan Padamu”.

Pertunjukan tiga repertoar lakon “Waktu Batu” memiliki kesamaan pada subansi tema dengan mengolah teks mitologi Jawa Sudamala, Murwakala, Watugunung dan sejarah akhir Majapahit. Ketiga repertoar tersebut menghadirkan properti yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut: patung kura-kura, instalasi kapal-kapal, mesin berkepala manusia, instalasi limas-limas cahaya, patung dan topeng kepala-kepala manusia, instalasi ruang tunggu yang dihias dengan lampu neon, instalasi sayap garuda (Garudeya), instalasi pemerkosaan (patung yang menggambarkan pemerkosaan), instalasi lokomotif yang bergerak otomatis, instalasi cahaya yang berbentuk seperti stalagmit hingga *video art* yang muncul di beberapa fragmen.

Penulusuran konteks mitologi Jawa dan sejarah keruntuhan Majapahit adalah upaya Teater Garasi untuk memantulkannya dengan kehidupan kontemporer saat ini. Melalui pembacaan tersebut, Teater Garasi menghadirkan bentuk-bentuk properti

sebagai media tafsir dan pembentuk konsep keutuhan pertunjukan. Terjalannya sebuah interaksi dan interelasi antar properti dengan berbagai unsur pemeranan (pemain) merupakan proses kreatif Teater Garasi dalam menggamit dan menafsirkan nilai-nilai mitologi Jawa: Sudamala, Murwakala, Watugunung dan sejarah akhir Majapahit ke dalam pertunjukan.

Bagi sebuah keutuhan pertunjukan, properti mengusung andil besar serta ikut mengasah penajaman makna melalui kerja kesenirupaan. Melalui pertunjukan Teater Garasi lakon “Waktu Batu”, aspek kerupaan terangkat menjadi media yang mampu menyajikan informasi, peristiwa, interpretasi, tafsir atas tema dan isu-isu yang diangkat dalam medium pertunjukan. Pertunjukan teater Garasi lakon “Waktu Batu” telah memperlihatkan betapa bertaburan unsur-unsur seni rupa di atas pentas sebagai media alternatif dalam menyampaikan sebuah cerita. Fenomena tersebut menjadikan Teater Garasi memiliki karakter yang berbeda dengan kelompok teater-teater yang lainnya. Bisa dikatakan medium pertunjukan Teater Garasi menempatkan visual-sentris sebagai media pencarian bentuk sajian pertunjukan.

Pada perkembangan penelitian seni rupa, obyek kajian lebih sering memperhatikan seni lukis, seni ukir/pahat, ornamen,

desain, dan arsitektur sebagai bahan utama ulasan untuk dikaji. Fenomena visual atau kesenirupaan dalam hal ini properti pada pertunjukan teater terkadang belum mendapat porsi perhatian yang lebih. Kesenirupaan dalam pertunjukan terkadang masih dianggap kerja pertukangan belaka, sekedar membuat dekor dan hiasan panggung, atas perintah sutradara. Hal ini mengakibatkan aspek visual terkadang hadir dengan tujuan untuk memperindah dan sekedar ornamentik pada pertunjukan teater.

Secara teknis teater merupakan bentuk seni kolaboratif yang menempuh proses bersama (kolektif), yang dengan sendirinya sangat menghormati dan merayakan interaksi interdisipliner seni, merangkul dan mempertemukan tiga ranah taksonomi seni, baik seni yang bersifat visual (set, dekor, properti, kostum, rias, dan lampu), audio (musik dan tata suara), dan kinetik (gerak atau artikulasi gestural para pelaku/aktor, termasuk di dalamnya manifestasi seni peran/seni drama) (Husein, 2013:174). Hal tersebut memperkuat kedudukan visual pada pertunjukan teater. Kedudukan seni rupa dalam pertunjukan teater tidak hanya berada pada tataran level keindahan dan ornamentik, namun mencapai pada tataran konsep atau gagasan.

Berdasarkan pemahaman di atas, fenomena properti dalam pertunjukan Teater Garasi lakon “Waktu Batu” memiliki dampak positif terhadap perkembangan seni rupa saat ini, sehingga menarik perhatian untuk dikaji lebih lanjut dalam sebuah penelitian. Pada aspek bentuk maupun simbol, keberadaan properti dalam lakon “Waktu Batu” karya kelompok Teater Garasi mampu menghadirkan metafora-metafora, menciptakan sebuah peristiwa, kedalaman interpretasi, lewat latar (*setting*) yang dibangun di dalamnya. Dengan demikian, sebagai sebuah karya pertunjukan, lakon “Waktu Batu” dihadirkan terutama sebagai suatu komposisi citra-citra dan tanda-tanda visual melalui properti yang hadir di dalam ruang pertunjukan.

Berkaitan dengan gejala tanda-tanda visual, properti dalam pertunjukan Teater Garasi lakon “Waktu Batu” merupakan serangkaian tanda atau simbol (*semiotic*) yang memiliki pesan dan ideologi yang ingin disampaikan. Visualitas properti-properti tersebut perlu dicermati secara tersendiri sebagai tanda-tanda yang sarat dengan fenomena kode bahasa estetika dari obyek-obyek seni kontemporer dalam kebudayaan postmodern. Kemunculan properti yang mewujud ke dalam tanda-tanda visual tersebut tidak serta merta hadir dan memiliki makna tanpa

mengkorelasikan dengan struktur pertunjukan dan proses kemunculan sebuah tanda. Struktur adegan dan munculnya tanda-tanda visual menjalin sebuah ikatan relasi yang utuh dan bersifat holistik (menyeluruh). Maka, visualitas properti tidak bisa dimaknai secara otonom tanpa harus mengkaitkan dengan konteks adegan yang bersangkutan.

Fenomena dimensi kerupaan dalam pertunjukan teater menempati kedudukan yang strategis dengan kemunculan properti sebagai salah satu titik tolak penciptaan sebuah pertunjukan teater. Penelitian ini direncanakan untuk membedah fenomena properti yang terintegrasi dalam pertunjukan Teater Garasi dalam lakon “Waktu Batu” yang belum banyak disentuh oleh peneliti yang lain.

Pendekatan semiotika Roland Barthes dianggap memiliki kontribusi untuk membedah dan memberikan penjelasan gejala simbolitas properti yang hadir dalam pertunjukan “Waktu Batu”. Penjelasan tersebut dimulai dari bagaimana properti diproduksi secara semiotis, relasinya dengan konteks pertunjukan hingga makna yang melatar belakangi kemunculannya.

Fokus penelitian akan diarahkan pada fenomena properti yang hadir dalam tiga pementasan lakon “Waktu Batu” yaitu 1)

“Waktu Batu #1: Kisah-kisah yang Bertemu di Ruang Tunggu ”; 2) “Waktu Batu #2: Ritus Seratus Kecemasan dan Wajah Siapa Yang Terbelah”; dan 3) “Waktu Batu #3, Deus ex Machina dan Perasaan-Perasaanku Padamu”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan yang telah dipaparkan dalam latar belakang, untuk mengetahui dan menjelaskan rumusan penelitian ini perlu adanya analisis mendalam mengenai properti yang hadir dalam pertunjukan Teater Garasi Yogyakarta yang berjudul “Waktu Batu”, berdasarkan ruang lingkup masalahnya. Maka dari itu dirumuskan diantaranya:

1. Bagaimana latar belakang pengalaman Teater Garasi dalam menciptakan karya properti pada pertunjukan lakon “Waktu Batu”?
2. Bagaimana landasan penciptaan karya properti dalam pertunjukan lakon “Waktu Batu” ?
3. Bagaimana makna properti yang hadir dalam pertunjukan Teater Garasi lakon “Waktu Batu” ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis fenomena properti secara semiotis yang dibangun kelompok teater Garasi dalam karya lakon “Waktu Batu”. Sehingga dengan demikian diperoleh hasil eskplanasi tiga hal sebagai berikut:

1. Menjelaskan metodologi penciptaan properti Teater Garasi dalam lakon “Waktu Batu”
2. Menelusuri pemahaman tentang faktor-faktor yang melatar belakangi Teater Garasi menginterpretasi teks mitologi Jawa: Sudamala, Murwakala, Watugunung dan sejarah akhir Majapahit ke dalam bentuk properti lakon “Waktu Batu”.
3. Menganalisis dan mengkaji makna visualitas properti yang terdapat dalam pertunjukan Teater Garasi lakon “Waktu Batu”

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan sebuah pemahaman bahwa properti memiliki kontribusi penting dalam seni pertunjukan khususnya pertunjukan teater. Kontribusi tersebut

didapatkan dari hasil pembacaan makna yang berkorelasi dengan konteks struktur pertunjukan.

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberi manfaat dan pemahaman kepada pekerja dan pemerhati seni khususnya seni rupa dan teater, untuk memahami proses semiotisasi dalam karya seni rupa maupun teater. Pemahaman tersebut dapat digunakan, baik untuk menciptakan karya seni, maupun melakukan analisis terhadap fenomena seni. Lebih lanjut, hasil penelitian ini diharapkan dapat ditransformasikan atau dijadikan pijakan untuk penelitian-penelitian serupa di masa mendatang.

E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dilakukan untuk mengetahui apakah topik yang dibahas ini pernah diteliti sebelumnya. Hal tersebut dilakukan untuk menghindari adanya indikasi plagiarisme atas sebuah karya ilmiah. Penelitian yang menyangkut tentang Kelompok Teater Garasi maupun pertunjukan Teater Garasi sudah pernah ada sebelumnya. Namun penelitian yang berfokus pada bentuk properti dalam pertunjukan Teater Garasi dalam lakon “Waktu Batu” belum pernah ditemui.

Nur Iswantara (2012) penelitian yang berjudul “Wujud dan Makna Pertunjukan Lakon “Waktu Batu” Teater Garasi dalam Kehidupan Teater Kontemporer di Yogyakarta”. Laporan Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Iswantara meneliti bagaimana proses kreatif Teater Garasi Yogyakarta (TGY) dalam kancah perteateran Indonesia. Proses kreatif yang dimaksud meliputi faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi situasi kondusif bagi pertumbuhan dan perkembangan kelompok TGY. Nur Iswantara menggunakan teori kreativitas, perbandingan seni, semiotika dan manajemen seni untuk menganalisis obyek permasalahan. Hasilnya, di tengah lingkungan perteateran Yogyakarta yang sarat dengan teater tradisional, TGY mampu melakukan “pemberontakan” artistik pada setiap pementasannya, kemudian sebagai organisasi teater kontemporer TGY, memiliki visi dan misi yang jelas, dan lewat kejelasannya mereka menciptakan pementasan dengan lakon “Waktu Batu” yang telah dipentaskan di beberapa kota di Indonesia dan Singapura. Penelitian Nur Iswantara tersebut tidak membahas bagaimana Teater Garasi mewujudkan properti ke dalam pertunjukan lakon “Waktu Batu”.

Untung Tri Budi Antono (2008) penelitian yang berjudul “Ikonitas Tata Panggung: Sebuah Kajian Semiotika Seni Rupa Teater”. Laporan Penelitian dalam bentuk Jurnal ini menganalisis ikonitas tata panggung secara umum. Melalui pendekatan semiotika Pierce, Untung memaparkan kesimpulan bahwa sebuah ikonitas tata panggung teater merupakan sistem semiosis dalam semiotika yang bisa di manfaatkan untuk menginterpretasi latar ruang, waktu dan suasana dalam naskah cerita, dan ditransformasikan menjadi tata panggung sebagai latar ruang, waktu, dan suasana dalam naskah cerita. Penelitian yang dilakukan Untung tersebut memiliki kedekatan secara obyek formal dengan menggunakan semiotika dalam menganalisis tata panggung teater. Namun perbedaan secara mendasar adalah pada obyek material yang dipilih. Penelitian ini menitikberatkan pada obyek material pada properti Teater Garasi lakon “Waktu Batu”.

Yuda Syah Putra (2013) dalam “Kajian Visual Properti Seni Pertunjukan Buaya Putih” memaparkan sebuah penelitian terhadap aspek properti. Kajian terhadap properti pertunjukan Buaya Putih untuk mengetahui dan mendeskripsikan bentuk serta proses dan teknik yang digunakan dalam pembuatan properti seni pertunjukkan “Buaya Putih” di kampung Curug Dahu. Relevansi

dengan penelitian ini adalah kesamaan pada pembahasan properti dalam pertunjukan teater, tetapi perbedaan yang mendasar terletak pada fokus obyek penelitian. Fokus penelitian Yuda Syah Putra mengambil obyek properti pada pertunjukan teater “Buaya Putih” di kampung Curug Dahu, sedangkan penelitian ini berfokus pada properti yang hadir dalam pertunjukan Teater Garasi lakon “Waktu Batu” .

Alia Swastika (2004) dalam kajian “Biografi Penonton Teater Indonesia: Yang Retak dan Bergerak”. menghadirkan kajian refleksi dan provokatif. Alia memilih kasus pertunjukan *Waktu Batu 2, Ritus Kecemasan dan Wajah Siapa Terbelah* di Gedung Societet Militer Yogyakarta pada 16-17 Juli 2003. Alia Swastika menelusuri biografi penonton dari penampakan tubuh-ekspersif sampai pada resepsi-interpretasi, sedangkan penelitian yang rencana akan diangkat adalah menitikberatkan pada kajian properti pada pertunjukan Teater Garasi dalam lakon “Waktu Batu”.

Yudiyaryani. (2004) dalam “Teater Modern Di Yogyakarta: Analisis Tekstual Pertunjukan Teater Eska dan Teater Garasi”. Penelitian yang dilakukan Yudiaryani mengkaji teks naskah dan pementasan kedua kelompok Teater Eska dan Teater Garasi.

Penelitian Yudiaryani mendapatkan sebuah kesimpulan bahwa sebenarnya ideologi sangat dominan menguasai kehendak anak-anak muda dalam berteater. Teater di akhir abad ke-20 memiliki karakteristik eksplorasi tubuh dan tradisi melalui eksperimentasi artistik. Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan Yudiaryani tidak membahas tentang keberadaan bentuk properti dalam pertunjukan lakon “Waktu Batu”, sehingga penelitian Yudiaryani memiliki perbedaan obyek material maupun obyek formal.

Barbara Hatley (2008) dalam kajian *“Javanese Performance On an Indonesian Stage Contesting Culture”* yang merupakan laporan penelitian dengan fokus kajian keberadaan Teater Garasi. Barbara Hatley membahas proses pendirian Teater Garasi, proses penyutradaraan pementasan, dan ciri-ciri umum dari pertunjukan. Keaslian dari proyek “Waktu Batu” dalam pengalaman-pengalaman pribadi seorang sutradara Garasi, Yudi Ahmad Tajudin dan para anggota-anggotanya. Sekitar tahun 1999-2000, Yudi telah mengembangkan sebuah ketertarikan untuk memproduksi pertunjukan tentang identitas Jawa dan waktu. Pada penelitian yang dilakukan Barbara Hartley ini tidak membahas tentang bentuk-bentuk properti yang hadir dalam

pertunjukan Teater Garasi dalam lakon “Waktu Batu”, sebagaimana yang akan dilakukan oleh penulis.

Berdasarkan kajian para peneliti dan ahli yang telah dipaparkan diatas, dapat diambil kejelasan bahwa rencana penelitian ini secara substansial berbeda dengan kajian yang ditulis para ahli sebelumnya.

F. Landasan Konseptual

Penelusuran tentang visualitas properti dalam pertunjukan Teater Garasi Lakon “Waktu Batu” tentunya harus memiliki landasan konseptual untuk mengungkap apa yang menjadi pokok permasalahan, yaitu terdapat pada sub rumusan masalah.

1. Konsep Dasar Properti Dalam Pertunjukan Teater

Dimensi kerupaan dalam seni pertunjukan khususnya teater memiliki andil besar dalam membentuk keutuhan sajian pertunjukan. Dalam lingkup seni teater banyak ditemukan nuansa perupaan serta pemaknaan dan pengalaman estetis. Berkaitan dengan hal ini, Riantiarno memaparkan bahwa wilayah kerja seni rupa dalam teater adalah meliputi *set property* dan *hand property*. Lebih lanjut, Riantiarno menjelaskan *set property* adalah benda-benda yang di atas panggung yang bisa dipindah dan *hand*

property adalah unsur kebendaan yang melekat dan dibawa oleh pemain (Riantiarno, 2011: 147). Pernyataan tersebut juga di perkuat oleh Pavis (1999: 106), bahwa teater menggunakan unsur non verbal yang terbentuk dari elemen rupa yang termasuk gerakan, ekspresi wajah, kostum, properti, gestur, dan dekorasi.

Berdasarkan pemahaman di atas melalui aspek properti tampak keterpaduan antara seni pertunjukan khususnya teater dengan kesenirupaan (*visual art*). Pemaparan dari Riantiarno dan Pavis tersebut menunjukkan bagaimana perupa secara antusias turut memperkaya perupaian dari suatu seni teater melalui aspek properti.

Karya teater sebagai seni kolektif di dalamnya terjalin sebuah kolaborasi antara beberapa elemen-elemen. Mulai dari elemen lakon (teks drama), elemen penyutradaraan yang di dalamnya terdapat gagasan tentang pertunjukan, elemen pemeranan (aktor), elemen musik dan elemen visual yang terdiri dari aspek artistik (set panggung, set *property*, *hand property*).

Properti sebagai dimensi wilayah kerja seni rupa dalam pertunjukan teater berkorelasi dengan elemen atau unsur yang ada dalam pertunjukan. Properti berkaitan dengan unsur pemeranan (aktor) sebagai tanda yang mempunyai fungsi-fungsi

praktis dan simbolis. Pendapat Lichte (1991: 101) menerangkan bahwa properti merupakan objek-objek yang oleh para aktor digunakan untuk melakukan aksi-aksi, karenanya properti mestilah didefinisikan sebagai objek-objek tempat aktor memfokuskan gerak-gerik gesturnya.

Pemahaman tentang aspek properti juga dipaparkan Soegeng Toekio dalam bukunya *Pramega* yang menyebutkan bahwa unsur properti dibagi menjadi dalam tiga aspek yaitu: 1) perlengkapan ruang (*space properties*) yang berupa figur atau kebendaan yang ada dalam panggung; 2) perlengkapan bergerak (*mobile properties*) atau disebut *hand property*, berupa figur atau kebendaan yang dipergunakan pemain; dan 3) Perlengkapan maya/imbuan (*metaphor property*) jenis ini cenderung dibuat dengan menekankan kesan sensasi dan tidak terikat oleh pola tertentu (Toekio, 2003: 10). Pemaparan Soegeng Toekio tersebut menelaah properti dalam keberadaannya sebagai fungsi praktis dan juga simbolis. Pernyataan tersebut menjadi dasar pijakan untuk melihat dan mengklasifikasi kedudukan properti dalam pertunjukan Teater Garasi lakon “Waktu Batu”.

Karakteristik properti dalam ranah pertunjukan teater memiliki informasi terhadap pesan-pesan dalam teaterikal. Selain

itu berkenaan dengan properti sebagai objek benda simbolis yang merupakan representasi terhadap realitas, Pavis menjelaskan bahwa properti adalah:

Stage objects (not including scenery and costumes) used or handled by the actors in the course of the play. Very numerous in naturalistic theatre, which reconstructs a milieu down to the last detail, today they are used less to characterize and more as theatre machines or abstract objects. They may also become objectified metaphors for the invasion of the external world in the life of the individual, as in the theatre of the absurd (particularly IONESCO). They become characters in their own right and ultimately take over the stage (Pavis, 1999: 289).

Penjelasan Pavis tersebut selain menjelaskan bahwa properti merupakan aspek simbolis yang merekonstruksi dunia luar dalam dunia pertunjukan, juga menjelaskan perbedaan aspek properti dengan kostum yang selama ini belum memiliki perbedaan yang jelas. Sahid membedakan dua elemen tersebut dengan memberikan contoh yaitu jika seorang aktor menggunakan sapu tangan dan pedang dikenakan maka kedua benda tersebut adalah bagian dari kostum. Jika aktor melepaskan kedua elemen tersebut dan menggunakan bagian-bagian sebagai objek-objek yang di manipulasinya, maka kedua elemen tersebut termasuk properti (*hand property*) (Sahid, 2004: 109-110).

Pada level subjek properti dapat menuju ke “tipe atau karakter umum” figur panggung, maupun status sosial, karakteristik individual, perasaan, sikap, pertimbangan nilai, dan pandangan tentang dunia. Properti dapat memenuhi fungsi demikian dalam kapasitasnya sebagai “objek-objek” yang ditandakan atau oleh suatu makna simbolik tertentu yang didasarkan atas kode budaya (Lichte, 1991: 109)

Berdasarkan pemahaman tentang konsep-konsep dasar di atas, keterjalinan di antara seni rupa dan seni pertunjukan khususnya teater terletak pada aspek properti yang terbentuk di dalamnya. Aspek rupa melalui properti tidak hanya semata-mata hadir sebagai penghias atau dekorasi dalam pertunjukan teater. Namun kehadirannya terkait dengan aspek simbolis (*semiotic*) tentang sebuah ideologi-ideologi tertentu. Selain itu, meninjau dari pemaparan-pemaparan tentang konsep properti di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa properti dalam pertunjukan teater dibagi menjadi dua yaitu *stage properti* (properti panggung) yaitu figur-figur atau kebendaan rupa yang hadir dalam ruang pertunjukan dan *hand properti* yaitu figur atau kebendaan rupa yang digunakan dan melekat oleh pemain (aktor). Hal ini dirujuk dari pendapat Pavis, Soegeng Toekio dan Lichte yang telah

dipaparkan sebelumnya. Berkaitan dengan aspek fungsional, properti memiliki fungsi praktis dan simbolik, fungsi praktis menunjukkan makna potensial yang termuat di dalamnya, sedangkan simbolik menunjukkan pertandaan sebuah objek tertentu yang memiliki ideologi tertentu di dalamnya pula (Sahid, 2004: 110).

Dengan demikian, pemaknaan visualitas properti dapat dipahami dengan melihat interelasi dan interaksinya dengan komponen atau elemen pertunjukan lainnya. Bahan dasar yang menjadi penggerak kreatifnya adalah naskah (lakon), tafsir sutradara, dan hasil interaksi pemeran (aktor), tetapi kolaborasi dengan berbagai hal tersebut, bukan berarti ruang untuk mencipta ditiadakan. Maka, meskipun terkait dengan berbagai unsur-unsur teater, sifat dan karakter visualitas properti atau dimensi kerupaan tetap mandiri, justru memperkuat kehadiran pertunjukan teater secara keseluruhan.

2. Alur Konseptual

Pembacaan Teater Garasi terhadap mitologi Jawa dan sejarah akhir Majapahit diekspresikan melalui pertunjukan lakon “Waktu Batu” dengan menghadirkan simbol-simbol yang berbentuk

properti pertunjukan. Simbol-simbol tersebut diolah, diproduksi dan dihadirkan dalam pertunjukan Teater Garasi lakon “Waktu Batu” untuk memahami dan menciptakan realitas baru saat ini, dengan berlandaskan pada mitologi Jawa dan sejarah yang sudah berkembang pada saat lampau. Berdasarkan pemahaman di atas dapat diasumsikan bahwa visual properti yang ada dalam pertunjukan Teater Garasi lakon “Waktu Batu” merupakan simbol atau tanda yang membawa sebuah gagasan tertentu.

Pada dasarnya dalam sejarah peradaban kebudayaan, manusia selalu menciptakan simbol-simbol untuk memahami realitas kehidupan. Clifford Gertz (1992:13) menyatakan, bahwa kebudayaan merupakan struktur-struktur psikologis yang menjadi sarana bagi individu-individu atau kelompok individu mengarahkan tingkah laku mereka. Melalui tingkah laku mereka tersebut, bentuk-bentuk kultural merepresentasi ke dalam berbagai macam simbol seperti artefak dan penanda-penanda lainnya.

Simbol mewujudkan dalam berbagai sifat, simbol yang bersifat naratif dan simbol yang bersifat visual. Simbol naratif dalam wilayah kebudayaan dapat berupa mitos, dongeng, dan cerita rakyat. Levis Strauss (dalam Ahimsa 2013:77) mengartikan bahwa

mitos tidak lain adalah dongeng. Dongeng merupakan sebuah kisah atau cerita yang lahir dari hasil imajinasi manusia, dari khayalan manusia, walaupun unsur-unsur khayalan-khayalan tersebut berasal dari apa yang ada dalam kehidupan manusia. Meskipun bersifat khayalan dan tidak mempunyai kebenaran historis, cerita atau mitos tetap dibutuhkan agar manusia dapat memahami lingkungan dan dirinya. Dalam hal ini mitos merupakan simbol naratif (mewakili sesuatu yang lain) yang digunakan sebagai salah satu pintu untuk memahami budaya masyarakat pemilik mitos tersebut.

Proses penciptaan simbol dalam kebudayaan tidak hanya berhenti pada sebuah simbol-simbol naratif yang mengekspresikan ideologi kebudayaan tertentu. Simbol-simbol naratif tersebut diekspresikan kembali melalui simbol-simbol visual. Hal ini dijelaskan oleh Saidi (2008:82) bahwa, ketika sebuah cerita-cerita disimbolkan kembali dalam bahasa gambar (visual), gambar bersangkutan memiliki fungsi memadatkan narasi tersebut pada berbagai penanda visual. Penanda visual tersebut membangun simbol naratif menjadi narasi simbolik.

Pemahaman di atas menunjukkan segala aktivitas manusia tidak dapat dipisahkan dengan simbol. Simbol-simbol tersebut

selalu diproduksi dengan berbagai cara dengan kebutuhan tertentu. Hal ini disebabkan oleh suatu kenyataan bahwa dari zaman ke zaman manusia memerlukan simbol atau tanda dalam berbagai aktivitas kehidupannya. Seperti halnya dengan aktivitas seni, seni selalu memproduksi simbol-simbol guna mengekspresikan setiap ideologi atau gagasan baik personal maupun komunal. Seni didasarkan atas simbol-simbol yang mempunyai fungsi tersendiri bagi manusia, dalam merepresentasikan berbagai perilaku sosial, budaya dan kemanusiaan, seni menggunakan strategi simbolik sebagai cara ungkapnya. Seni mengolah dan menciptakan simbol-simbol sebagai ekspresi agar dipahami maksud dan gagasannya

Berdasarkan konsep pemikiran di atas, pemahaman visualitas properti dalam pertunjukan lakon “Waktu Batu” adalah sebuah proses atau rangkaian simbolis yang mengadopsi simbol-simbol mitologi Jawa: Sudamala, Murwakala, Watugunung dan sejarah akhir Majapahit. Proses penciptaan simbol dalam Teater Garasi tentunya memiliki perbedaan secara bentuk maupun konsep dengan simbol-simbol yang telah hadir dalam kebudayaan Jawa.

Teater Garasi menafsirkan kembali simbol-simbol dalam mitologi Jawa: Sudamala, Murwakala Watugunung dan sejarah akhir Majapahit dengan pembacaan secara dekonstruksi terhadap bentuk-bentuk visual, dalam rangka menyusun bentuk dan tanda (simbol) yang baru. Sehingga yang terjadi adalah gagasan tentang mitologi Jawa dan sejarah akhir Majapahit saling berinteraksi dengan bentuk-bentuk visual kontemporer membentuk mosaik tanda-tanda yang lebih plural. Hal ini senada dengan pemahaman filsuf Derrida tentang teori dekonstruksinya yang dianalogikan bahwa dekonstruksi berarti membongkar mesin, akan tetapi membongkar untuk dipasang kembali. Sehingga dekonstruksi menurut Derrida berarti membongkar dan menjungkirbalikan teks tapi bukan dengan tujuan membongkar saja, akan tetapi membangun teks atau wacana baru dengan makna baru yang berbeda dengan teks yang dikonstruksi (Ahyar, 2014:34).

Melalui pembacaan secara dekonstruktif terhadap teks mitologi Jawa dan sejarah, fenomena yang tersaji dalam bentuk pertunjukan maupun visual adalah pewacanaan baru yang lebih kontekstual dengan kehidupan modern maupun kontemporer saat ini. Sehingga, visualitas properti yang hadir dalam pertunjukan “Waktu Batu” dari pertama hingga ketiga harus

dilihat sebagai karya komunal atau dialogis, yaitu hadirnya berbagai tanda yang menunjuk pada tanda komunitas dalam hal ini proses kreatif Teater Garasi, tanda masa lalu (mitologi Jawa “Sudamala, Murwakala, Watugunung dan sejarah akhir Majapahit) dan tanda masa kini. Tanda-tanda tersebut digunakan Teater Garasi untuk tujuan ekspresi dalam elemen-elemen visual dalam pertunjukan lakon “Waktu Batu”.

3. Model Konseptual

Pendekatan terhadap gejala atau objek yang diteliti memerlukan sebuah model. Model tersebut memberikan sebuah jalan agar objek penelitian mampu dianalisis dengan konsep tertentu. Seperti yang dipaparkan Ahimsa-Putra (2007: 13) model dalam sebuah penelitian merupakan perumpamaan, analogi, kiasan tentang gejala yang dipelajari.

Titik berangkat topik ini adalah sebuah asumsi bahwa sebuah properti dapat dianalogikan sebagai tanda. Pada hakekatnya segenap pertunjukan teater di dalamnya termuat berbagai tanda dan sistem tanda. Tanda-tanda tersebut berinteraksi sehingga memunculkan suasana dan kekuatan dramatik. Berdasarkan segmentasi sistem tanda dalam teater, Sahid (2004: 65) memaparkan bahwa segala sesuatu yang

dipresentasikan kepada penonton di dalam kerangka teater adalah suatu “tanda” (*sign*). Sebagai sebuah proses penandaan atau semiotisasi, pertunjukan teater merupakan situs tempat bermukimnya kumpulan tanda-tanda yang kompleks. Kompleksitas itu tercipta sebagai konsekuensi dari hakikat dasar teater sebagai kesenian kolektif, yang menggabungkan hasil kerja dari penulis lakon, sutradara, aktor, penata rupa (visual), penata kostum, penata musik, dan lain-lain. Setiap seniman yang terlibat dalam kerja kolektif itu memiliki media masing-masing untuk secara kreatif menciptakan tanda-tanda melalui pementasan teater (Pramayoza, 2013: 233). Konsekuensi tersebut mengharuskan proses penandaan dalam pertunjukan teater memerlukan sebuah sistem, yakni tata cara yang mengikat dan akhirnya merajut semua tanda-tanda yang merepresentasi dalam pertunjukan. Secara khusus properti sebagai ruang lingkup seni rupa dalam teater turut ambil bagian penting dari sistem penandaan teater sebagai salah satu kerja kreatif dalam pertunjukan teater di antara bagian-bagian yang lain.

Pemahaman properti sebagai tanda maka dalam penelitian ini menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Berikut penjelasan tentang teori semiotika Roland Barthes:

a. Teori Semiotika Denotatif (Sistem Penandaan Tingkat Pertama)

Memahami properti sebagai tanda, maka diperlukan sesuatu yang konkret sebagai penanda (*signifier*), yang dikaitkan dengan sebuah konsep yang abstrak (*signified*). Sesuatu yang konkret tersebut adalah bentuk properti itu sendiri yang dalam hal ini adalah sebuah tanda. Barthes menjelaskan bahwa pada tataran denotasi adalah bertemunya *expression* (E) dengan *content* (C). Bertemunya kedua entitas tersebut dengan signifikasi disebut *Relation* (R), dan dalam kasus pertandaan pertama E R C menjadi taraf ekspresi atau penanda (Barthes, 1997: 89).

Dasar analisa bentuk properti menggunakan teori semiotika Roland Barthes dengan tingkatan sebuah tanda yaitu sistem tingkat pertama atau denotatif. Barthes menyebutkan bahwa sistem denotasi adalah sistem pertandaan tingkat pertama, yang terdiri dari rantai penanda dan petanda, yakni hubungan materialitas penanda dan konsep abstrak yang ada di sebaliknya. Lebih lanjut Barthes juga menjelaskan bahwa pada tingkat denotasi, bahasa menghadirkan konvensi atau kode-kode sosial yang bersifat eksplisit, yakni kode-kode yang makna tandanya

segera tampak ke permukaan berdasarkan relasi penanda dan petandanya (Piliang, 2012: 159).

Pemahaman tentang teori semiotika denotatif Roland Barthes untuk melihat makna dari sebuah tanda, maka diawali dengan analisis denotatif yaitu analisis tanda itu sendiri secara individu dalam hal ini adalah bentuk properti. Aspek denotatif menganalisa tanda secara individual, dengan menggunakan struktur tanda dan kode-kode yang mengatur terciptanya tanda.

Analisis bentuk properti dengan sistem denotatif tingkat pertama menggunakan cara kerja struktur tanda yaitu penanda dan petanda, dan lima kode yang dirumuskan oleh Roland Barthes. Seperti halnya yang dijelaskan Piliang bahwa untuk mempelajari objek seni sebagai tanda adalah untuk menemukan kode-kode yang mengaturnya yang ada pada suatu komunitas, kebudayaan atau ruang tertentu. Lebih lanjut, Piliang juga menjelaskan bahwa kode adalah seperangkat aturan atau konvensi bersama yang di dalamnya tanda-tanda dapat dikombinasikan, sehingga memungkinkan pesan di komunikasikan dari seseorang kepada orang lain (Piliang, 2010: 217-351).

Beberapa kode telah dirumuskan oleh Roland Barthes dalam sebuah sistem penandaan tingkat pertama (denotasi). Kode tersebut setidaknya-tidaknya beroperasi dalam sebuah bentuk tanda, yaitu kode tersebut disebut kode hermeneutika, kode semik, kode simbolik, kode proairetik, dan kode kultural (Barthes, 1974: 17-18). Berikut penjelasan kode tersebut melalui terjemahan Kris Budiman (2011: 34)

(1) Kode hermeneutik (*hermeneutic code*) adalah satuan-satuan yang dengan berbagai cara berfungsi untuk mengartikulasikan suatu persoalan, penyelesaiannya, serta aneka peristiwa yang dapat memformulasikan persoalan tersebut, atau yang justru menunda-nunda penyelesaiannya, atau bahkan yang menyusun semacam teka-teki (*enigma*) dan sekedar memberi isyarat bagi penyelesaiannya.

(2) Kode semik (*code of semes*) adalah kode yang memanfaatkan isyarat, petunjuk atau “kilasan makna” yang ditimbulkan oleh penanda-penanda tertentu. Pada tataran kode semik ini biasa disebut “tema”.

(3) Kode simbolik (*symbolic code*) merupakan kode “pengelompokan” atau konfigurasi yang gampang dikenali karena kemunculannya yang berulang-ulang secara teratur melalui

berbagai cara dan sarana tekstual. Kode ini memberikan dasar bagi suatu struktur simbolik. Kode simbolik juga mengatur kawasan anti-tesis dari tanda-tanda, dimana suatu ungkapan atau tanda meleburkan dirinya ke dalam berbagai substitusi, keanekaragaman penanda dan, sehingga menggiring pemaknaan dari suatu kemungkinan lainnya dalam indertemisasi.

(4) Kode proairetik (*prorairctic code*) merupakan kode “tindakan”. Kode ini didasarkan atas konsep proairesis, yakni “kemampuan untuk menentukan hasil atau akibat dari suatu tindakan secara rasional, yang mengimplikasikan suatu logika perilaku manusia, tindakan-tindakan membuahkan dampak-dampak, dan masing-masing dampak memiliki nama generik tersendiri, semacam “judul” bagi sekuens yang bersangkutan.

(5) Kode kultural (*cultural code*) yang berwujud semacam suara kolektif yang anonim dan otoritatif, bersumber dari pengalaman manusia, yang mewakili atau berbicara tentang sesuatu yang hendak dikukuhkannya sebagai pengetahuan atau kebijaksanaan yang “diterima umum”. Kode-kode ini bisa berupa kode-kode pengetahuan atau kearifan (*wisdom*) yang terus menerus dirujuk oleh teks, atau yang menyediakan semacam dasar autoritas moral dan ilmiah bagi suatu wacana.

Beberapa pemahaman di atas menunjukkan bahwa untuk melihat sebuah makna dari sebuah tanda maka memerlukan analisis bentuk pada tingkat denotasi dengan pendekatan struktur tanda dan kode tanda Roland Barthes. Hal inilah menjadi pilihan untuk menganalisis bentuk properti dari Teater Garasi lakon “Waktu Batu”. Struktur tanda yang berupa penanda-petanda dan kode tanda oleh Roland Barthes digunakan untuk menganalisis bentuk properti dengan secara bersamaan dalam sebuah kesatuan, bukan merupakan sesuatu yang terpisah.

b. Teori Semiotika Konotasi

Teori semiotika Barthes tentang memahami sebuah tanda secara khusus tertuju pada pemaknaan yang lebih dalam tingkatannya, yaitu makna-makna yang berkaitan dengan mitos sebuah tanda. Barthes semacam membuat sistem analisis tanda dengan menggunakan tingkatan tanda yaitu tingkat denotasi dan konotasi, pada tataran konotasi inilah Barthes mengembangkan menjadi sebuah pemaknaan mitos. Menurut Barthes, mitos menampilkan dirinya pada tingkat semiotik lapis kedua, yaitu disebutnya konotatif (Barthes, 1983:114).

Pemahaman tentang mitos membutuhkan semacam pengembangan analisis pada tataran konotasi terlebih dahulu.

Konotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, yang didalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit (Piliang, 2010: 352). Sistem konotasi menurut Yasraf diciptakan dari makna-makna lapis kedua, yang terbentuk ketika penanda atau pada tataran denotatif dikaitkan dengan berbagai aspek psikologis, seperti perasaan, emosi, atau keyakinan. Pada lapis kedua, penanda dan petanda dari sistem penandaan denotasi menjadi penanda konotasi atau disebut retorik (konotator) sedangkan petanda konotasinya disebut ideologi (Barthes, 1997: 92)

Berkaitan dengan penelitian ini analisis konotatif mengacu dari bentuk visualitas properti dikaitkan atau direlasikan dengan struktur pertunjukan. Relasi antara bentuk properti dengan adegan pada pertunjukan akan menampilkan makna sekaligus menjadi pegangan untuk membaca mitos dari prosedur yang dipaparkan Barthes. Berikut akan dijelaskan pemaparan mitos sebagai sistem sistem semiotik yang dikembangkan oleh Roland Barthes sebagai landasan analisis dalam penelitian ini:

b.1. Mitos

Setiap kebudayaan, khususnya yang bersifat artefak atau kebendaan memiliki kekayaan mitos, yang hidup dan

berkelanjutan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Mitos-mitos tersebut hanya dapat hidup dan diwariskan melalui semacam kendaraan, yaitu kendaraan bahasa dan tanda. Menurut Barthes (1983: 109), bahasa membutuhkan kondisi tertentu untuk menjadi mitos, yaitu secara semiotis dicirikan oleh hadirnya sebuah tataran signifikasi yang disebut sebagai sistem semiologis tingkat kedua, penanda-penanda berhubungan dengan petanda-petanda sedemikian sehingga menghasilkan sebuah tanda. Berkaitan dengan ini, properti lakon “Waktu Batu” dianalogikan sebuah tanda, maka properti tersebut termuat sebuah mitos.

Aspek material mitos, yakni penanda-penanda dari sistem semiotik tingkat kedua itu disebut retorik atau konotator-kontator yang tersusun dari tanda-tanda pada sistem pertama, sementara petanda-petandanya sendiri dapat dinamakan fragmen ideologi (Barthes, 1981: 91). Pemahaman di atas menunjukkan bahwa mitos merupakan sebuah cerita, pesan, dan sistem komunikasi. Hal itu terlihat pada pemaparan Barthes di atas bahwa mitos erat kaitanya dengan retorika (gaya berbicara). Pendapat Barthes lain yang mempertegas kedudukan mitos dalam sistem semiotika yaitu bahwa mitos merupakan sistem komunikasi, bahwa dia adalah pesan. Hal ini memungkinkan kita untuk berpandangan bahwa

mitos tidak pernah bisa menjadi sebuah konsep atau ide, mitos adalah cara penandaan, ia adalah sebuah bentuk.

Pendapat Barthes yang berkenaan tentang mitos di atas menunjukkan bahwa mitos adalah sebuah bentuk. Bentuk pesan, bentuk sistem komunikasi, dan bentuk cara bercerita (retorika). St. Sunardi dalam bukunya *Semiotika Negativa* juga menyebut bahwa mitos adalah *a type of speech* (Sunardi, 2004: 82). Konsep mitos tentang sebuah bentuk komunikasi, bentuk pesan, bentuk cara bercerita maka membutuhkan sebuah media. Media tersebut dapat berupa bahasa, tulisan, gambar dan lain-lain. Berkenaan dengan penelitian properti lakon “Waktu Batu”, karya properti merupakan rangkaian mitos dalam menyampaikan pesan makna, Berkaitan dengan hal ini untuk membongkar makna mitos dalam karya properti “Waktu Batu” memerlukan sebuah peta pemaknaan yang mengacu pada teori semiotika Roland Barthes yang telah dimodifikasi untuk kebutuhan mempermudah analisis,

Penanda Denotasi	Petanda Denotasi	
Penanda Konotasi (Retorika)		Petanda Konotasi (Ideologi)
Makna		

Bagan 1. Peta Pemaknaan Adaptasi dari Roland Barthes

G. Metode Penelitian

Berkaitan dengan strategi untuk memahami realitas, agar menghasilkan penelitian yang relevan dengan tujuannya, maka rencana penelitian ini diperlukan sebuah metode penelitian berupa cara-cara, strategi-strategi dan langkah-langkah sistematis. Hal ini diharapkan dapat menghasilkan analisis data yang sesuai dengan tujuan penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat di dalamnya penelitian dilakukan. Dalam hal ini objek secara keseluruhan tidak berada di dalam kekosongan, objek berada dan digali melalui lokasi,

sehingga lokasi merupakan tempat bertanya bagi pemecahan permasalahan selanjutnya (Ratna, 2013: 297).

Lokasi dalam penelitian ini berlokasi di Sanggar Teater Garasi di Yogyakarta. Tepatnya di Jl. Bugisan Selatan 36 A. Tegal Kenongo, Yogyakarta. Lokasi tersebut dijadikan laboratorium kreatif bagi Teater Garasi dalam menghasilkan properti-properti dalam lakon “Waktu Batu”

Sanggar Teater Garasi memiliki beberapa data terkait dengan penelitian ini. Sanggar bagi Teater Garasi tidak hanya dimaknai sebagai tempat bermukimnya kelompok Teater Garasi, melainkan lebih dari itu sanggar tersebut tempat bertemunya ide, gagasan, serta wadah mengeksplorasi dalam proses berkarya Teater Garasi. Di sanggar tersebut juga memiliki beberapa arsip berupa dokumen tertulis, dokumen foto dan dokumen-dokumen lain yang terkait dengan penelitian.

Sanggar Teater Garasi yang terbilang sederhana tersebut, dikelola dengan baik melalui manajemen yang baik pula. Sanggar tersebut memiliki perpustakaan yang memuat beberapa dokumen Teater Garasi, baik dokumen tertulis maupun audio visual serta buku-buku yang relevan dengan proses kreatif Teater Garasi, sehingga penelitian ini juga akan dilakukan di perpustakaan

Teater Garasi untuk menggali sumber-sumber dan referensi yang dijadikan dasar penciptaan karya-karya Teater Garasi.

2. Bentuk Penelitian

Bentuk penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Data-data dan hasil analisis yang disajikan berupa deskripsi. Bogdan dan Taylor (dalam Ratna 2010: 94), menjelaskan bahwa kualitatif adalah metode yang pada gilirannya menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata, baik tertulis maupun lisan. Dalam hal ini penelitian kualitatif yang dilakukan tidak semata-mata mendeskripsikan tetapi yang lebih penting adalah menemukan makna yang terkandung di baliknya.

Bentuk penelitian ini juga merupakan penelitian studi kasus yaitu pada Pertunjukan Teater Garasi dalam lakon “Waktu Batu”. Menurut Stake dalam Ratna, studi kasus adalah pilihan terhadap objek penelitian, bukan konsekuensi metodologis. Dalam hal ini kasus diartikan sebagai aktivitas pemilihan yang dilakukan oleh peneliti terhadap satu objek di antara yang lain (Ratna, 2013:19).

Secara definitif studi kasus mensyaratkan suatu penelitian dengan kekhasan tertentu dan unik. Dalam penelitian ini, kekhasan itu muncul pada pertunjukan Teater Garasi dalam Lakon “Waktu Batu”, di mana pertunjukan tersebut adalah

pertunjukan multidimensi dengan karakter kesenirupaannya yang sangat kuat melalui kehadiran bentuk-bentuk properti di dalamnya. Studi kasus menitikberatkan pada kasus tertentu di antara kasus-kasus yang lain.

3. Sumber Data

Penelitian ini erat kaitannya dengan menafsirkan, menggali, dan menemukan makna visual properti dalam pertunjukan Teater Garasi dalam lakon “Waktu Batu”. Sehubungan dengan hal itu, menampilkan sumber data dari narasumber, sumber tertulis dan serta dokumen pertunjukan merupakan sebuah strategi dalam mencapai analisis yang konkret. Sumber-sumber tersebut merupakan sebuah pertimbangan serta data untuk dijadikan dasar analisis dan penafsiran dengan teori yang digunakan. Penelitian ini menggunakan sumber data sebagai berikut:

1. Repertoar pertunjukan Waktu Batu #1, Waktu Batu #2, dan Waktu #3. Kebutuhan untuk menganalisis bentuk properti dalam pertunjukan tersebut harus memahami pertunjukannya secara utuh.

2. Narasumber, merupakan informan yang dianggap memiliki kompetensi terkait dengan objek penelitian. Narasumber dalam penelitian ini dibagi menjadi 2 kategori. Pertama, narasumber dari pihak pelaku atau seniman kelompok Garasi dalam hal ini sutradara, penata artistik (*visual artist*) dan para pemain yang terlibat dalam pertunjukan yang Teater Garasi. Narasumber dari pihak pelaku yaitu di antaranya yaitu, Yudi Ahmad Tajudin (Pendiri Teater Garasi). Yudi merupakan penggagas berdirinya Teater Garasi dan sekaligus sutradara dalam pertunjukan lakon “Waktu Batu”. Berkaitan dengan hal ini, dalam wawancara dengan Yudi, mendapatkan gambaran tentang sejarah berdirinya Teater Garasi dan mendapatkan data tentang konsep dan gagasan yang melatarbelakangi hadirnya properti pertunjukan lakon “Waktu Batu”. Lebih lanjut, untuk mengetahui struktur teks naskah dan dramatikanya, maka penelitian ini juga mencari informasi melalui penulis naskah lakon “Waktu Batu” dalam hal ini adalah Gunawan Maryanto. Sehubungan dengan penelitian ini menitikberatkan pada aspek kesenirupaan, maka data dan informasi tentang aspek kesenirupaan serta peran dan

faktor yang melatarbelakangi, didapatkan dari penata rupa atau *Visual Artist* dalam hal ini adalah Jompet Kuswidananto. Jompet adalah penata rupa dalam pertunjukan lakon “Waktu Batu”. Melalui Jompet didapatkan data kreatif mengolah bentuk properti dalam lakon “Waktu Batu”. Narasumber dari pihak pengamat atau dalam hal ini kritikus teater dan kritikus seni rupa yaitu Wahyu Novianto (staff pengajar Teater ISI Surakarta), Yusril Katil (seniman dan akeдемиisi Teater ISI Padang Panjang), Joko Aswoyo (pengamat kesenirupaан dan seni pertunjukan), dan M. Arif W (seniman rupa dan *performance art*). Hasil yang didapat dari narasumber pihak pengamat yaitu berupa tanggapan, penilaian, serta pandangan dalam memahami fenomena properti dalam pertunjukan teater, khususnya lakon “Waktu Batu” oleh kelompok Teater Garasi.

3. Dokumen, memiliki karakteristik menunjuk pada saat lampau, dengan fungsi utama sebagai catatan atau bukti suatu peristiwa, aktivitas, dan kejadian tertentu (Ratna, 2010: 235). Sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumen. Ciri khas dokumen yaitu

bertahan sepanjang masa sehingga dianggap mampu memberikan pemahaman sejarah secara relatif lengkap. (Hodder dalam Ratna, 2010:235). Bentuk dokumen dalam penelitian ini meliputi sumber tertulis dan dokumentasi pertunjukan, baik berupa foto maupun video atau disebut diskografi. Sumber tertulis, adalah sumber teks seperti kepustakaan berupa buku, jurnal, majalah, dan juga tulisan-tulisan informatif lainnya yang relevan dengan objek penelitian seperti: Jurnal yang berjudul "*Lebur*" sebuah jurnal seni yang dipublikasikan oleh Teater Garasi. Dalam jurnal tersebut berisi tulisan-tulisan terkait dengan pertunjukan teater umumnya dan Teater Garasi khususnya. Jurnal tersebut diterbitkan secara berkala. Naskah "*Waktu Batu*", naskah tersebut telah dikumpulkan, ditulis dan dicetak dalam sebuah buku yang berjudul "*Waktu Batu*". Buku yang berisi naskah tersebut ditulis oleh tim kreatif Teater Garasi, disunting oleh Yudi Ahmad Tajudin dan Gunawan Maryanto selaku penulis awal naskah tersebut. Sedangkan dokumentasi pertunjukan adalah berupa foto, sketsa panggung (*setting*), sketsa properti-properti dan denah lampu (*lighting*).

4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini berlangsung dari 24 Desember 2014 hingga 25 Mei 2015. Penelitian ini secara garis besar menggunakan metode pengumpulan data dengan menggunakan empat teknik, yaitu: 1. Studi pustaka, 2. Observasi, 3. Wawancara, dan 4. Dokumentasi.

- a. Studi pustaka, adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi telaah terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan (Nazir: 1988: 111). Penelitian ini menggunakan studi pustaka di antaranya: hasil penelitian yang berupa buku oleh Acep Iwan Saidi yang berjudul *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia* (2008), *Semiotika Teater*, buku hasil penelitian karya Nur Sahid (2004). *Panggung Teater Dunia* buku milik Yudiaryani (2002), *Semiotika Visual*, buku karya Kris Budiman (2011), *Perkembangan Teater Modern dan Sastra Drama Indonesia*, buku karangan Jakob Sumardjo (2004). *Tata dan Teknik Pentas* karangan Pramana Padmodarmaya (1983), *Warisan Roedjito* buku Ags.

Aryadwipayana (1987), dan literatur-literatur lain yang mendukung kajian dalam penelitian ini.

- b. Observasi, adalah salah satu teknik yang penting dalam penelitian kualitatif. Observasi pada gilirannya menampilkan data dalam bentuk perilaku, baik disadari maupun kebetulan, yaitu masalah-masalah yang berada di balik perilaku yang disadari tersebut (Ratna, 2010: 217). Observasi dalam penelitian ini melibatkan tiga objek yaitu: a) lokasi tempat penelitian berlangsung; b) para pelaku dengan peran-peran tertentu; c) aktivitas para pelaku yang dijadikan sebagai objek penelitian. Dengan luasnya lapangan maka observasi harus dibatasi, sebagai fokus pengamatan, sehingga hanya peristiwa yang diperlukanlah yang dijadikan sebagai objek. Jenis observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi penuh. Observasi dilakukan dengan mengamati secara mendalam terhadap obyek-obyek visual yang digunakan dalam pertunjukan lakon “Waktu Batu”. Peneliti tidak hanya mengamati tetapi juga dapat bertanya (Sutopo, 2006: 80). Observasi dalam penelitian ini berpusat di Sanggar Teater Garasi Yogyakarta, selain itu juga dilakukan di perpustakaan Teater Garasi dan

laboratorium Teater Garasi yang di dalamnya terdapat artefak-artefak pertunjukan seperti: properti, *setting*, dan peralatan panggung yang digunakan dalam lakon “Waktu Batu”.

- c. Wawancara (*interview*), adalah cara-cara memperoleh data dengan berhadapan langsung, bercakap-cakap, baik antara individu dengan individu, maupun individu dengan kelompok (Ratna 2010: 222). Sebagai mekanisme komunikasi pada umumnya wawancara dilakukan sesudah observasi. Penelitian ini melakukan wawancara dengan narasumber yang memiliki kompetensi pada disiplin keilmuan yang dibutuhkan. Wawancara dalam penelitian ini melakukan teknik wawancara mendalam. Wawancara mendalam secara tipikal lebih menyerupai percakapan dibandingkan dengan wawancara yang terstruktur secara formal. Wawancara mendalam tersebut diharapkan mendapatkan data dari pihak narasumber lebih kompleks, menyeluruh dan mendalam.
- d. Dokumentasi, dalam hal penelitian ini adalah cara mengumpulkan data dengan mendokumentasikan setiap penelitian. Dokumentasi dimulai dari awal penelitian sampai

akhir penelitian. Dokumentasi yang dilakukan adalah merekam segala peristiwa yang berkaitan dengan data-data yang ingin diperoleh. Jenis dokumentasi berupa tertulis maupun audio visual. Diharapkan dengan metode dokumentasi mempermudah proses pengumpulan data, sehingga data dapat diolah dengan baik dalam waktu yang panjang.

5. Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis dengan dua model analisis data, yaitu: interaksi analisis dan interpretasi analisis.

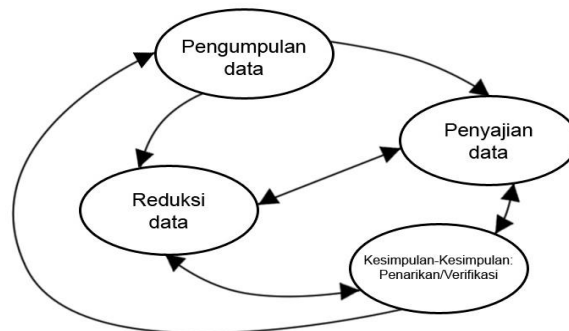
a. Interaksi Analisis

Analisis dengan pendekatan interaksi analisis ini untuk mendapatkan informasi tentang latar belakang Teater Garasi, proses penciptaan dan bentuk properti yang terdapat dalam pertunjukan Teater Garasi lakon “Waktu Batu”. Proses untuk mendapatkan informasi tersebut maka model interaksi analisis data kualitatif dengan menerapkan sistem siklus. Sistem siklus mengacu pada Miles dan Huberman (1992: 19) dimulai dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan

transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Setelah proses reduksi data, maka langkah selanjutnya adalah penyajian data yaitu sekumpulan susunan informasi yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan melihat penyajian-penyajian data dapat memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan, lebih jauh menganalisis atautkah mengambil tindakan-tindakan berdasarkan atas pemahaman yang didapat dari penyajian-penyajian tersebut. Kegiatan analisis selanjutnya adalah menarik kesimpulan atau verifikasi. Tahap verifikasi mulai mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi, dan proposi (Miles dan Haberman, 1992: 16-19).

Proses analisis data dengan model interaksi dari awal pengumpulan data, reduksi data, dan penyajian data memiliki sifat jalin-menjalin bergerak dan menjalahi objek selama proses berlangsungnya penelitian. Model ini dipilih karena memungkinkan untuk lebih banyak memberikan satu pencandraan yang mampu menjaring masukan serta paparan dalam rangkuman yang bersifat reduksi data dan penyimpulannya.



Bagan 2: Model Interaksi Analisis (Miles dan Huberman 1992: 20)

b. Interpretasi Analisis

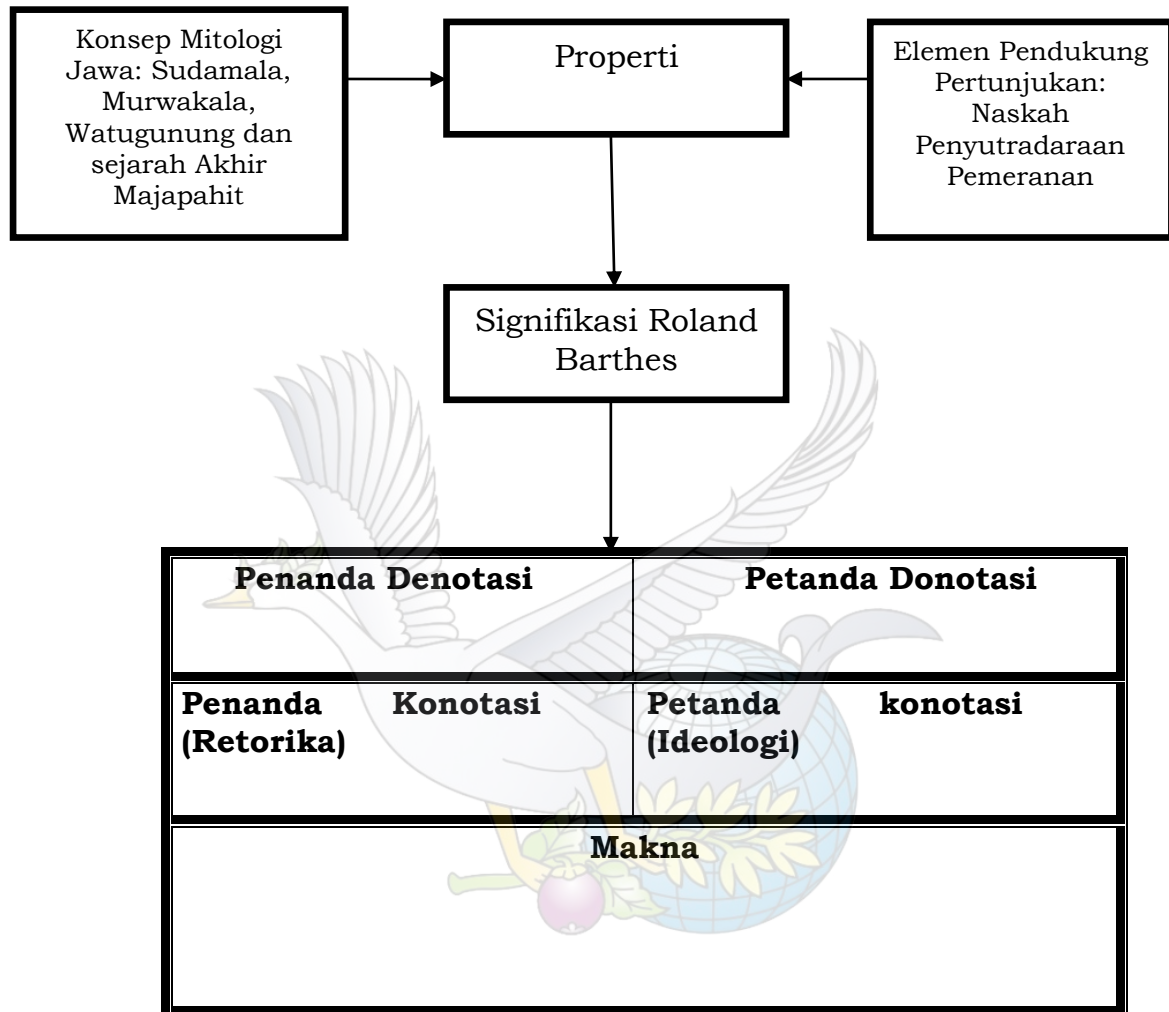
Interpretasi analisis dalam penelitian ini menggunakan teori semiotika Roland Barthes dalam menjawab rumusan masalah ketiga yaitu terkait dengan; bagaimana makna visual properti yang hadir dalam pertunjukan Teater Garasi lakon “Waktu Batu” ?

Interpretasi analisis dengan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes yaitu untuk menganalisis makna properti dalam pertunjukan Teater Garasi lakon “Waktu Batu”. Penelitian ini menganalogikan bahwa karya properti Waktu Batu adalah sistem tanda yang termuat sebuah mitos. Berkaitan dengan hal ini pendekatan semiotika Roland Barthes dalam membongkar sebuah mitos maka diperlukan sebuah sistem pertandaan dari denotasi hingga konotasi.

Prosedur analisis dimulai dengan sistem pertandaan denotatif, yang menganalisis tanda (properti) secara individu. Pada sistem tanda denotatif menguraikan bentuk properti dengan lima kode tanda yang dirumuskan Roland Barthes yaitu: kode semik, kode proairetik, kode simbolik, kode hermeneutik, dan kode kultural. Setiap karya properti dimasukkan dan dianalisis pada masing-masing kode. Prosedur dalam analisis kode tidak ada unsur hirarkis, setiap karya properti dapat dimasukkan dengan urutan sesuai kebutuhan.

Lebih lanjut setelah menganalisis properti secara denotatif yaitu diteruskan dengan analisis sistem pertandaan konotatif. Pada tataran konotatif ini makna denotatif menjadi retorika atau penanda konotasi. Berkaitan dengan penelitian ini penanda konotasi atau retorika adalah bentuk properti (gaya penyampaian) hasil dari analisis denotatif. Penanda konotasi tersebut kemudian direlasikan dengan petanda konotasi atau disebut ideologi untuk mencapai makna mitos.

Mitos pada pemahaman Roland Barthes beroperasi pada sistem penandaan tingkat kedua yang di dalamnya terdapat retorika dan ideologi. Berdasarkan deskripsi prosedur di atas maka dapat digambarkan melalui bagan sebagai berikut:



Bagan 3: Model Interpretasi Analisis dengan pendekatan semiotika Roland Barthes

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terdiri dari lima bab yang menjabarkan keseluruhan dari hasil penelitian dan masing-masing bab memaparkan hal-hal sebagai berikut.

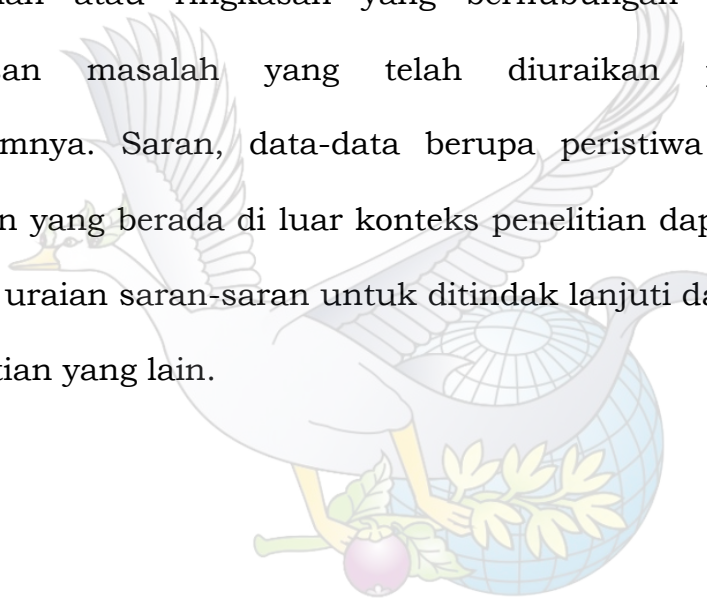
Bab pertama, berisikan pendahuluan, yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kerangka konseptual, metode penelitian dan sistematika penulisan,

Bab dua, dengan judul “Latar Belakang Pengalaman Teater Garasi Dalam Menciptakan Karya Properti Pertunjukan Lakon “Waktu Batu”, berisi penjelasan mengenai keberadaan Teater Garasi dalam proses kreatif pertunjukan lakon “Waktu Batu”. Lebih lanjut dalam bab dua juga membahas pengalaman dan perjalanan Teater Garasi dalam menciptakan properti.

Bab tiga, dengan judul “Landasan Penciptaan Karya Properti Lakon “Waktu Batu” oleh Teater Garasi”, berisi penjelasan tentang konsep penciptaan yang mendasarkan pada tafsir Teater Garasi terhadap mitologi Sudamala, Murwakala, Watugunungg dan sejarah keruntuhan Majapahit. Lebih lanjut, pada bab ini menjelaskan langkah-langkah penciptaan properti

Bab empat, dengan judul “Makna properti Lakon “Waktu Batu”, berisi analisis semiotika Roland Barthes terhadap visualitas properti dalam pertunjukan Teater Garasi lakon “Waktu Batu”.

Bab lima, merupakan bagian terakhir dari sistematika penulisan laporan penelitian, yang meliputi kesimpulan, adalah simpulan atau ringkasan yang berhubungan dan menjawab rumusan masalah yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya. Saran, data-data berupa peristiwa atau temuan-temuan yang berada di luar konteks penelitian dapat dimasukkan dalam uraian saran-saran untuk ditindak lanjuti dalam penelitian-penelitian yang lain.



BAB II

**LATAR BELAKANG PENGALAMAN TEATER GARASI DALAM
MENCIPTAKAN KARYA PROPERTI PERTUNJUKAN LAKON
“WAKTU BATU”**



BAB III

LANDASAN PENCIPTAAN KARYA PROPERTI LAKON WAKTU BATU OLEH TEATER GARASI



BAB IV
MAKNA PROPERTI LAKON “WAKTU BATU”



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Properti yang selama ini hanya dianggap sebagai penghias atau dekorasi dari sebuah pertunjukan baik teater, tari, musik dan pertunjukannya lainnya, ternyata tidak demikian dengan apa yang dilakukan Teater Garasi melalui properti dalam lakon “Waktu Batu”. Properti khususnya dalam lakon “Waktu Batu” lebih mengedepankan aspek simbolis dibandingkan hanya sebagai dekorasi semata. Visualitas properti dalam lakon “Waktu Batu” merupakan entitas kesenirupaan yang mampu menjalin relasi dengan struktur pertunjukan. Dimensi kesenirupaan memberikan kontribusi yang besar dalam pertunjukan melalui visualitas properti yang hadir dalam pertunjukan lakon “Waktu Batu”.

Berdasarkan penelitian dan analisis terhadap properti lakon “Waktu Batu”, mendapatkan sebuah simpulan-simpulan yang menjadi jawaban atas permasalahan-pemasalahan adalah sebagai berikut.

Pertama, terkait permasalahan latar belakang pengalaman Teater Garasi dalam menciptakan properti dalam lakon “Waktu Batu”. Melalui pendekatan dengan interaksi analisis medapatkan sebuah pemahaman dan temuan bahwa pengalaman dan

perjalanan Teater Garasi telah memberi andil besar dalam mempengaruhi bentuk-bentuk properti di dalam lakon “Waktu Batu”. Karakteristik visual properti mengikuti perjalanan Teater Garasi dari masih tergabung dalam unit kegiatan mahasiswa di UGM hingga menjadi Teater Independen. Pada masa menjadi Teater Independen inilah konsep pertunjukan berubah menjadi sebuah laboratorium. Konsep laboratorium yang diusung Teater Garasi menjadi pembuka dan pintu masuknya eksplorasi-eksplorasi visual dalam properti. Pengalaman menjadi Teater yang berbasis pada laboratorium, menjadikan seni rupa melalui kerja properti sebagai mitra dalam menyampaikan gagasan. Hal inilah yang menciptakan perubahan-perubahan bentuk visualitas properti.

Pemahaman lain yang ditemukan pada bagian analisis ini yaitu sebuah temuan bahwa terdapat perubahan tentang konsep properti yaitu dari interpretasi mimetik menuju pada konsep properti sebagai “teks”. Interpretasi mimetik merupakan konsep yang diusung Teater Garasi sebelum menjadi teater yang berbasis laboratorium. Konsep interpretasi mimetik mendasarkan penciptaan bentuk properti hanya mendasarkan pada petunjuk-petunjuk dalam naskah. Konsep tersebut menjadikan properti hanya melayani kebutuhan aktor dan memperindah panggung pertunjukan. Barulah ketika Teater Garasi mengubah poros

menjadi teater laboratorium maka pemahaman konsep tentang properti juga berubah. Teater Garasi saat ini mendasarkan pada konsep properti sebagai “teks”. Melalui pemahaman ini properti mampu memiliki tafsir yang luas, fleksibel namun tetap memiliki simbolisme yang utuh terhadap kesatuan pertunjukan. Menempatkan properti sebagai “teks” yaitu memberikan wadah eksplorasi, eksperimentasi, dan memberikan kemungkinan-kemungkinan bagi visualitas properti itu sendiri. Hal ini membuat properti mampu berdiri sendiri sebagai simbolisme yang kuat bagi pertunjukan.

Berkaitan dengan latar pengalaman Teater Garasi dalam menciptakan properti, pada bagian analisis juga mendapatkan pemahaman dan temuan bahwa visualitas properti erat kaitannya dengan kerja kreativitas Jompet Kuswidananto. Melalui Jompet, Teater Garasi mulai bersinggungan dengan dunia kesenirupaan. Jompet adalah anggota Teater Garasi yang memiliki disiplin seni rupa yang kuat. Berbagai ajang pameran seni rupa baik di dalam maupun di luar negeri telah diikuti. Jompet juga memiliki latar belakang seni rupa kontemporer seperti: patung, instalasi, dan *performance art*. Jompet pada lakon “Waktu Batu” menjadi desainer artistik. Kehadiran dan kreativitas Jompet inilah yang menjadikan Teater Garasi melalui pertunjukan lakon “Waktu Batu” memiliki visualitas yang tinggi melalui properti-propertinya.

Properti-properti yang bergaya seni rupa kontemporer seperti instalasi dan patung adalah campur tangan Jompet Kuswidananto yang memiliki latar belakang seni rupa khususnya seni kontemporer.

Kedua, berkaitan dengan permasalahan bagaimana landasan penciptaan properti dalam pertunjukan lakon “Waktu Batu”. Melalui pendekatan interaksi analisis terhadap Teater Garasi mendapatkan sebuah pemahaman bahwa mitologi: Sudamala, Murwakala, Watugunung dan teks sejarah keruntuhan Majapahit mendapatkan tempat sebagai landasan penciptaan karya-karya properti. Penggalan tentang kelokalan tersebut tidak hanya untuk upaya pelestarian, namun bagaimana relevansinya sesuatu yang sudah lampau (mitos dan sejarah) dengan konteks kehidupan hari ini.

Pembacaan terhadap mitologi: Sudamala, Murwakala, Watugunung, dan sejarah akhir Majapahit bukan dalam pengertian memunculkan kembali unsur-unsur lokal dan masa lalu sebagaimana wujudnya di masa lalu. Lebih dari itu mitologi dan sejarah sebagai landasan menemukan bentuk-bentuk baru karena Teater Garasi mengambil gagasan dari mitologi dan sejarah sebagai objek karyanya, terdapat pengolahan dalam diri Teater Garasi, maka tidak mengherankan apabila ide garap (bentuk) terakhir dari karya ciptanya akan berbeda dengan objek semula.

Berkaitan dengan hal tersebut yang menjadi penting digaris bawahi dalam mencipta sebuah karya seni, bukanlah apa yang digunakan sebagai objek, tetapi bagaimana sang seniman mengolah objek tersebut menjadi sebuah karya seni yang memiliki karakter atau citra pribadi.

Pemahaman lain yang menjadi temuan adalah langkah-langkah dalam menciptakan karya properti telah dirumuskan tahapan sebagai berikut: (1) tahap kerja gali sumber (*source works*) adalah tahap penggalan sumber sebanyak-banyaknya yang tak terbatas (observasi); (2) tahap improvisasi yaitu metode yang merumuskan kembali temuan-temuan yang didapatkan dalam metode sebelumnya dengan melalui desain, sketsa, simulasi dan pengolahan kemungkinan bentuk dan medium; (3) tahap kodifikasi, tahap ini merupakan metode pembentukan sketsa-sketsa spontanitas dari metode improvisasi. Tahap ini dimana peristiwa improvisasi secara spontan mulai ditandai dengan kode dan label tertentu. Metode penciptaan properti tersebut telah menjadi paradigma Teater Garasi dalam menciptakan properti hingga saat ini. Kiranya sebuah hal yang sangat penting bagi sebuah seniman maupun kelompok kesenian merumuskan dan menciptakan sebuah metode dalam proses kreatifitas. Metode inilah yang akan menjadi sebuah paradigma dalam berkesenian. Melalui rumusan langkah-langkah penciptaan properti tersebut,

Teater Garasi memiliki karakteristik yang kuat, memiliki identitas dan menempatkan Teater Garasi sebagai salah satu kelompok teater yang memberikan nafas baru dalam perjalanan seni teater di Indonesia.

Ketiga, berkaitan dengan permasalahan makna yang terkandung dalam properti lakon “Waktu Batu”. Pada analisis bentuk, melalui pendekatan semiotika denotasi dan kode-kode tanda Roland Barthes maka didapatkan sebuah pemahaman bahwa visualitas properti pada lakon “Waktu Batu” memiliki kecenderungan mengkombinasikan, menggabungkan dan mentransformasikan dari citraan maupun gagasan masa lampau atau tradisi dengan bentuk-bentuk kontemporer. Visualitas properti kerap menggunakan ikonis-ikonis tubuh, artefak lampau, dan bahan-bahan berteknologi. Hal ini dibuktikan bahwa keseluruhan properti mendasarkan pada mitologi: Sudamala, Murwakala, Watugunung dan sejarah akhir Majapahit sebagai ide penciptaan. Properti-properti dalam “Waktu Batu” menghadirkan bentuk visual yang berasal dari budaya masyarakat lama yang dipadukan dengan bentuk visual yang berasal dari individu seniman (Teater Garasi) dalam menginterpretasi sebuah wacana dan isu-isu yang diangkat dalam pertunjukan. Visualitas properti mencoba menggamit akar-akar mitologi dan sejarah namun sekaligus tetap menggunakan kerangka seni mutakhir seperti

instalasi, patung, dan beberapa karya properti mixmedia. Sangat mungkin itu dipilihnya karena perjalanan pencarian esensi otentisitasnya, yang membawanya menemukan ungkapan tepatnya dalam pola instalasi, patung dan *mix media*.

Pada analisis semiotika Roland Barthes tentang konotasi, mendapatkan pemahaman bahwa makna properti-properti yang telah dibahas yaitu terkait dengan persoalan-persoalan kemanusiaan yang direlasikan dengan mitologi: Sudamala, Murwakala, Watugunung dan sejarah akhir Majapahit. Persoalan yang terintergrasi yaitu persoalan tentang manusia yang berkaitan dengan dampak kekuasaan kolonialisme, persoalan tentang perjuangan seorang ibu terhadap anaknya, persoalan manusia terhadap korban kekerasan, persoalan tentang keharmonisan manusia, dan persoalan tentang guncangan psikis manusia karena disorientasi waktu. Berkaitan dengan hal tersebut, pola pemaknaan yang terdapat pada properti lakon “Waktu Batu” yaitu makna tentang: 1) tubuh (simbolisme manusia); 2) makna tentang kekuasaan kolonialisme; 3) makna tentang patriarki dan feminis; dan 4) makna tentang tradisi versus kontemporer. Ideologi-ideologi tersebut lah yang tertuang pada visualitas properti lakon “Waktu Batu”.

Berbagai persoalan yang diantarkan oleh Teater Garasi melalui karya properti menempatkan manusia sebagai subyek

(antroposentrisme). Bagi Teater Garasi manusia lah yang akan mengalami waktu, transisi, dan identitas. Mitologi dan sejarah hadir sebagai cermin, proyeksi, dan refleksi (perenungan) terhadap permasalahan yang ditawarkan.

Hadirnya aspek tradisi melalui mitologi dan sejarah secara bersama-sama dengan tanda-tanda peradaban modern dalam karya properti “Waktu Batu” dapat ditafsirkan bahwa karya-karya properti adalah sebuah representasi dari posisi Teater Garasi. Teater Garasi hidup dalam dua entitas tradisi Jawa dan modernitas. Teater Garasi hidup di daerah perbatasan atau transisi, yaitu titik persilangan antara tradisi dan modernitas, antara kelokalan dan keglobalan. Situasi tarik menarik antara tradisi dan modern bahkan kontemporer menimbulkan konsekuensi logis, yakni Teater Garasi bisa melihat pada kedua arah sekaligus. Hasil pemaknaan di atas tentunya didapatkan dengan merelasikan properti sebagai tanda dengan pertunjukan. Melalui teori semiotika Roland Barthes menunjukkan bahwa properti-properti tersebut adalah mitos atau cara yang mereka lakukan untuk mengkontekstualisasi dan memberi nilai baru atas tradisi dan nilai-nilai lokal dengan situasi dan permasalahan global. Dengan begitu, tradisi (mitologi dan sejarah) itu menjadi aktual dan segar.

B. Saran-saran

Penelitian tentang visualitas properti dalam Pertunjukan Teater Garasi lakon “Waktu Batu” merupakan salah satu penelitian seni rupa yang mengkorelasikan dengan seni pertunjukan khususnya seni teater. Disiplin seni rupa khususnya berkaitan dengan seni pertunjukan masih jarang ditemui dalam praktik-praktik penelitian. Melalui penelitian ini diharapkan mampu memberi kontribusi bagi kehadiran seni rupa dalam pertunjukan khususnya teater. Pada seni teater, properti semakin menjadi sebuah medan, properti tidak saja membangun latar belakang untuk aktor yang berlaga dan kata yang diucapkan, tetapi juga menyentak bersama dengan latar depan.

Penelitian tentang properti dalam pertunjukan ini merupakan bagian kecil dari luasnya kompleksitas praktik-praktik seni rupa dalam seni pertunjukan. Harapan besar, kekurangan dan keterbatasan topik dalam penelitian ini mampu memberikan jalan bagi peneliti lain untuk melengkapi hingga lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahimsa-Putra, Heddy Shri. *Strukturalisme Levis Strauss Mitos dan Karya Sastra*. Yogyakarta: Kepel Press, 2013
- _____. Paradigma, Epistemologi dan Metode Ilmu Sosial-Budaya: Sebuah Pemetaan". Makalah dipresentasikan dalam pelatihan "Metodologi Penelitian", diselenggarakan oleh CRCS-UGM, di Yogyakarta (12 Februari-19 Maret 2007)
- Ahyar. *Postmodernisme: Teori dan Metode*. Jakarta: Raja Grafindo, 2014
- Aniswati. *Catatan Perjalanan Teater Garasi*. Manuskrip: Dokumen Teater Garasi, 2011.
- Antono, Untung Tri Budi. "Ikonitas Tata Pangung: Sebuah Kajian Semiotika Seni Rupa Teater", *Resital, Jurnal Seni Pertunjukan* Vol.9, No.2 (Desember 2008):79-86.
- Arya Dwipayana, Ags. *Warisan Roedjito*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta Cipta, 1987.
- Aryani, Yudi. "Teater Modern Di Yogyakarta: Analisis Tekstual Pertunjukan Teater Eska dan Teater Garasi". Laporan Penelitian Proyek Pengkajian dan Penelitian Ilmu Pengetahuan Terapan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Pendidikan dan Kebudayaan, 2004.
- _____. *Panggung Teater Dunia*. Yogyakarta: Pustaka Gondo Suli, 2002.
- Atmajaya, Nengah Bawa. *Geneologi Keruntuhan Majapahit*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Barker, Chris. *The SAGE Dictionary of Cultural Studies*. London : SAGE Publications Inc., 2004.
- Barthes, Roland. *S/Z*. New York: Hill and Wang, 1974.
- _____. *Elements of Semiology*. New York: Hill and Wang, 1981.
- _____. *Mytologies*. London: Metheun, 1983.
- _____. *Image, Music, Text*. New York: Hill and Wang, 1984.

- Budiman, Kris. *Semiotika Visual*. Yogyakarta: Jalasutra, 2011.
- _____. *Kosa Semiotika*. Yogyakarta: Lkis. 1999
- Beckett, Samuel. *Naskah End Game*. Terj. Teater Jejak. Surakarta: Yogyakarta, 2012.
- Danesi, Marcel. *Pesan, Tanda, dan Makna*. Terj. Evi Setyarini dan Lusi Lian Piantari. Yogyakarta: Jalasutra, 2012.
- Dharsono. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains, 2004.
- Geertz, Clifford. *Tafsir Kebudayaan*. Terj. Francisco Budi Hardiman. Yogyakarta: Kanisius, 1992.
- Given, Lisa. M (eds). *The SAGE Encyclopedia of Qualitative Research Methods Volume 1&2*. California : SAGE Publications Inc., 2008.
- H.B Sutopo. *Metode Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press, 2006.
- Hatley, Barbara. *Javanese Performances On an Indonesian Stage Contesting Culture, Embracing Cahage*. Singapura: National University of Singapore, 2008.
- _____. *Seni Pertunjukan Indonesia Pasca Orde Baru*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2014
- Husein, Fathul A. "Teater Di Era Postmodern", dalam Ed. Bambang Sugiharto, *Untuk Apa Seni ?*. Bandung: Pustaka Matahari, 2013, 173-215.
- Iswantara, Nur. "Wujud dan Makna Pertunjukan Lakon "waktu Batu" Teater Garasi dalam Kehidupan Teater Kontemporer di Yogyakarta". Laporan Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2012
- Grenz, Stanley James. *Postmodernisme: Sebuah Pengenalan*. Jakarta: Sekolah Tinggi Theologia Reformed Injil Indonesia (STRII), 2001.
- Koentowijoyo. *Budaya dan Masyarakat*. Yogyakarta: Tiara Wacana, 1987.
- Latif, Andri Nur, Gunawan Maryanto, dan Ugoran Prasad. *Waktu Batu*. Magelang: Indonesiatara, 2004.

- Lichte, Erika Fischer. *The Semiotics of Theatre*. Indianapolis: Indiana University Press, 1991.
- Lippard, Lucy R. *Overlay: Contemporary Art and the art of Prehistory*. New York: The New York Press, 1983.
- Miles, Matthew B. & A. Michael Huberman *Analisis Data Kualitatif*. Terj. Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: Universitas Indonesia, UI Press. 1992
- Moleong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.
- Nazir, Mohammad. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 1988.
- Olthof, W.L. *Babad Tanah Jawi*. Terj. HR. Sumarsono. Yogyakarta: Narasi, 2014.
- Padmodarmaya, Pramana. *Tata dan Teknik Pentas*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 1983.
- Pavis, Patrice. *Dictionary of the Theatre: Terms, Concepts, Analysis*. London: University Of Toronto Press Incorporated, 1999
- Pramayoza, Dede. "Pementasan Teater Sebagai Suatu Sistem Penandaan", *Dewa Ruci, Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni* Vol.8 No. 2. (Juli 2013): 230-247.
- Piliang, Yasraf Amir. *Semiotika dan Hipersemiotika*. Bnadung: Pustaka Matahari, 2012
- _____, "Melihat, Mendengar, dan Menghadirkan" dalam Ed. Aminudin TH Siregar, *Modern Miring*. Bandung: Panitia Mendak Pindo, Selasar Sunaryo Art Space, 2004: 71-82
- Ratna, Nyoman Kutha. *Metode Penelitian: Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar, 2010.
- Riantiarno, Nano. *Kitab Teater: Tanya Jawab Seputar Seni Pertunjukan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2011.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. *Metode Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara, 2012.

- _____. *Ekspresi Seni Orang Miskin*. Bandung: Yayasan Cendikia, 2000.
- _____. *Analisa Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press, 1992.
- Rusmana, Dadan. *Filsafat Semiotika*. Bandung: Pustaka Setia, 2014
- Sabana, Setiawan. Jejak Spiritual dalam Perjalanan Seni Rupa Indonesia. dalam Ed. Aminudin TH Siregar, *Modern Miring*. Bandung: Panitia Mendak Pindo, Selasar Sunaryo Art Space, 2004: 53-68.
- Sachari, Agus. *Budaya Rupa*. Jakarta: Erlangga, 2005.
- Sahid, Nur. *Semiotika Teater*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2004.
- Saidi, Acep Iwan. *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogyakarta: Isacbook, 2008.
- Siregar, Aminudin TH. *Modern Miring*. Bandung: Panitia Mendak Pindo, Selasar Sunaryo Art Space, 2004.
- Sunardi, St.. *Semiotika Negativa*. Yogyakarta: Kanal, 2002
- Sugiharto, Bambang. *Untuk Apa Seni ?*. Bandung: Pustaka Matahari, 2013.
- _____. *Postmodernisme: Tantangan Bagi Filsafat*. Yogyakarta: Kanisius, 1996.
- Sumardjo, Jakob. *Perkembangan Teater Modern Dan Sastra Drama Indonesia*. Bandung: STSI Bandung Press, 2004.
- _____. *Arkeologi Budaya Nusantara*. Yogyakarta: Qalam, 2002.
- Susanto, Mikke. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab dan Djagad Art House, 2012.
- Swastika, Alia. "Biografi Penonton Teater Indonesia: Yang Retak dan Bergerak", *Lebur*, No.4 (Januari 2004): 20-32.
- Toekio, Soegeng. *Pramega*. Surakarta: STSI Press, 2003.
- Tong, Rosemarie Putnam. *Feminist Thought*. Terj. Aquarini Priyatna Prabasmoro. Yogyakarta: Jalasutra, 2010.

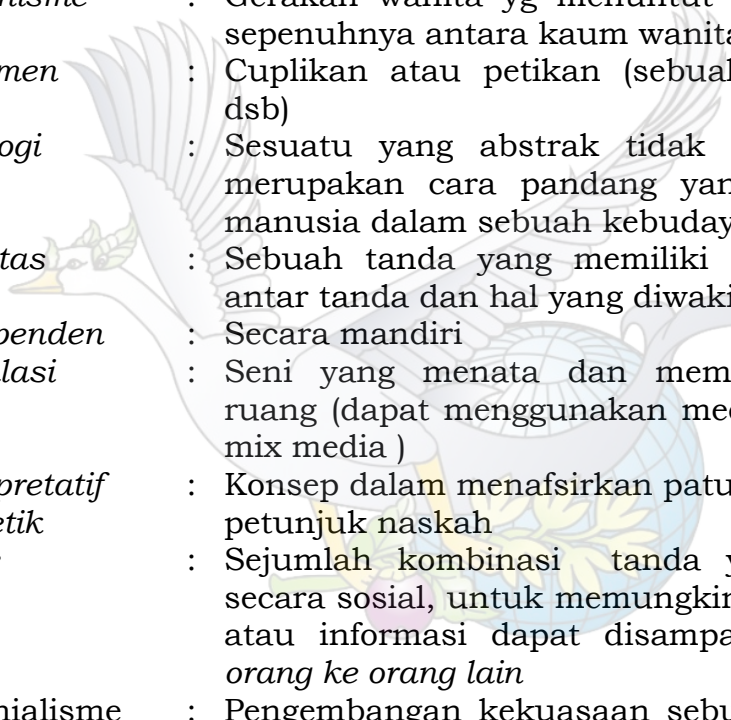
Van Zoest, Aart. *Semiotika: Tentang Tanda, Cara Kerjanya dan Apa yang Kita Lakukan Dengannya*. Terj. Ani Soekawati. Jakarta: Yayasan Sumber Agung, 1993.

Vera, Nawiroh. *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2014.

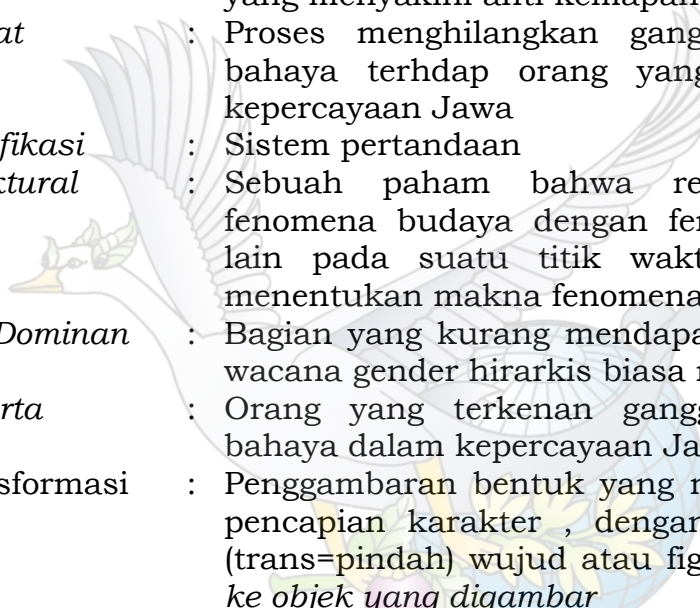
Wijaya, Putu. "Peta Teater Indonesia: Bertolak Dari Tradisi", dalam Ign Arya Sanjaya (eds), *Melakoni Teater: Serpihan Tulisan Tentang Teater*. Bandung: Studi Klub Teater Bandung, 2009.



GLOSARIUM



<i>Adegan</i>	: Kemunculan tokoh baru atau pergantian susunan (layar) pada seni pertunjukan
<i>Denotasi</i>	: Sistem pertandaan tingkat pertama, yang terdiri dari rantai penanda dan petanda, yakni hubungan materialitas penanda dan konsep abstrak yang ada di sebaliknya.
<i>Dominan</i>	: Bagian yang lebih di tekankan (dalam wacana gender hirarkis biasa nya laki-laki)
<i>Feminisme</i>	: Gerakan wanita yg menuntut persamaan hak sepenuhnya antara kaum wanita dan pria
<i>Fragmen</i>	: Cuplikan atau petikan (sebuah cerita, lakon, dsb)
<i>Ideologi</i>	: Sesuatu yang abstrak tidak terbentuk yang merupakan cara pandang yang dimiliki oleh manusia dalam sebuah kebudayaan
<i>Ikonitas</i>	: Sebuah tanda yang memiliki kemiripan rupa antar tanda dan hal yang diwakilinya.
<i>Independen</i>	: Secara mandiri
<i>Instalasi</i>	: Seni yang menata dan membentuk sebuah ruang (dapat menggunakan media patung atau mix media)
<i>Interpretatif</i>	: Konsep dalam menafsirkan patuh terhadap
<i>Mimetik</i>	petunjuk naskah
<i>Kode</i>	: Sejumlah kombinasi tanda yang disepakati secara sosial, untuk memungkinkan satu pesan atau informasi dapat disampaikan dari satu orang ke orang lain
<i>Kolonialisme</i>	: Pengembangan kekuasaan sebuah negara atas wilayah dan manusia di luar batas negaranya, seringkali untuk mencari dominasi ekonomi dari sumber daya, tenaga kerja, dan pasar wilayah tersebut.
<i>Konotasi</i>	: Makna-makna lapis kedua, yang terbentuk ketikapenandaataupadatatarandenotatifdi kaitkandenganberbagaiaspekpsikologis, seperti perasaan, emosi, ataukeyakinan.
<i>Kosmologi</i>	: Pemahaman suatu yang transendental dalam entitas kebudayaan
<i>Kualitatif</i>	: Penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis
<i>Level</i>	: Benda panggung berbentuk persegi panjang



<i>Mitologi</i>	: Terkait dekat dengan legenda maupun cerita rakyat
<i>Mitos</i>	: Sistem komunikasi, pesan, dan tipe wicara dalam rantai pertandaan. Mitos beroperasi pada tingkat konotasi
<i>Oposisi Biner</i>	: Dua bentuk yang berbeda
<i>Patriarki</i>	: Sebuah sistem sosial yang menempatkan laki-laki sebagai sosok otoritas utama yang sentral dalam organisasi sosial
<i>Plot</i>	: Jalanya cerita
<i>Punk</i>	: Sebuah gerakan budaya pada suatu kelompok yang menyakini anti kemapanan.
<i>Ruwat</i>	: Proses menghilangkan gangguan dan mara bahaya terhadap orang yang sukerta dalam kepercayaan Jawa
<i>Signifikasi</i>	: Sistem pertandaan
<i>Struktural</i>	: Sebuah paham bahwa relasi-relasi suatu fenomena budaya dengan fenomena-fenomena lain pada suatu titik waktu tertentu yang menentukan makna fenomena tersebut
<i>Sub Dominan</i>	: Bagian yang kurang mendapat tekanan (dalam wacana gender hirarkis biasa nya perempuan)
<i>Sukerta</i>	: Orang yang terkenan gangguan atau mara bahaya dalam kepercayaan Jawa
<i>Transformasi</i>	: Penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter , dengan cara memindah (trans=pindah) wujud atau figur dari objek lain <i>ke objek yang digambar</i>
<i>Verbalisme</i>	: Paham yang menekankan bahasa lesan
<i>Visualitas</i>	: Aspek bentuk
<i>Wadag</i>	: Dunia yang terlihat atau dialami (dalam kosmologi jawa)

DAFTAR NARASUMBER

Yudi Ahmad Tajudin (34 th), Sutradara Teater Garasi dalam lakon Waktu Batu

Gunawan Maryanto (38 th), Penulis naskah dan dramturgi dalam pertunjukan lakon Waktu Batu

Jompot Kuswidananto (28 th), penata artistik dan visual art dalam pertunjukan lakon Waktu Batu

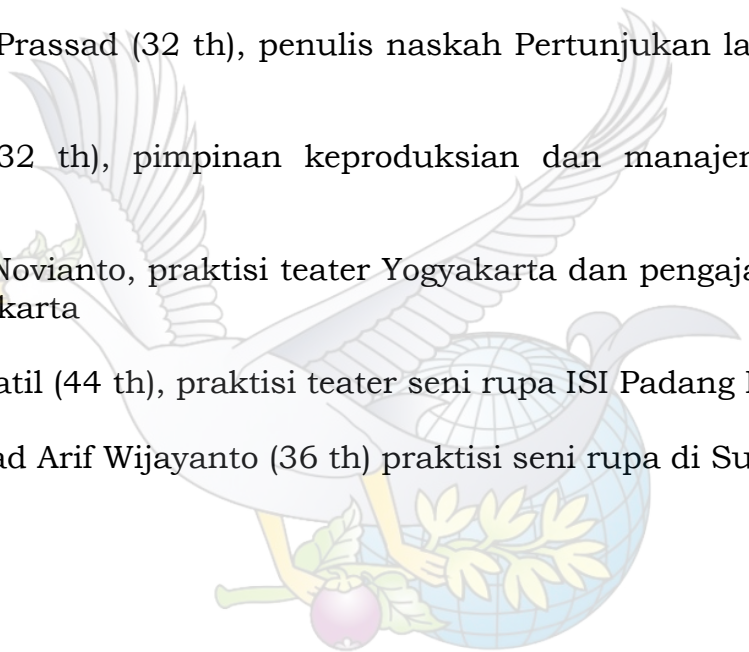
Ugaran Prassad (32 th), penulis naskah Pertunjukan lakon Waktu Batu

Galuh (32 th), pimpinan keproduksian dan manajemen Teater Garasi

Wahyu Novianto, praktisi teater Yogyakarta dan pengajar Teater di ISI Surakarta

Yusril Katil (44 th), praktisi teater seni rupa ISI Padang Panjang

Muhamad Arif Wijayanto (36 th) praktisi seni rupa di Surakarta



LAMPIRAN-LAMPIRAN

